

ИГРО
МАНИЯ
Заработок в Интернете
Мифы и реальность
№8 2000 (35)
журнал для настоящих геймеров
Fallout: TACTICS
BROTHERHOOD OF STEEL
руководства и прохождения
Warlords: Battlecry
Icewind Dale
Dark Reign 2
KISS: Psycho Circus
Quake III
Тактическое руководство
CD
650 мегабайт
демо-версий, патчей, трейнеров, утил
игровых дополнений, сохраненок.....
Разгон процессора
Создай свой СтарКрафт
Подборки для Dark Reign 2, Diablo 2, Fallout, Vampire: The Masquerade и других хитов
Кинофильм по Tomb Raider • Редактор Ground Control • Руководство по Traffic Giant
Взлом Vampire: The Masquerade • Масса всего другого в номере и на компакте
ISSN 1560-2583
9 771560 258002



ИГРОМАНИЯ

От редакции

Никому не дано продлить лето. Оно уходит, отступая перед пришествием школьно-институтского Сентября, и лишь память хранит воспоминания о тех бесчисленных развлечениях, которые удалось провернуть в жаркую пору Августа. Относительно жаркую, конечно же. Жара то и дело прерывалась дождями, налетавшими невесть откуда и без предупреждения начинавшими хлестать природу, а также и нас с вами, холодными плетями промерзлых капель. Этакая романтика холодного ушата на непокрытую голову. "Эй, люди! Будет ли сегодня дождь, зонт брать?" — "Какой зонт, ты глянь, синее небо!" — "Ну ладно, последую совету..." — Не верил бы советам, через час не промок бы до нитки.

Никогда не верьте советам. Говорящий заботится в первую очередь о себе, а в разговоре с вами может сказать что угодно, как язык на душу положит. "Эй, люди, а зачем вам зонт, если говорите, что дождя не будет?" — "Да так, лень выкладывать из сумки было!" — "А, ну ладно..." — И потом тебе ушат на голову, а они под зонтами и в ус не дуют.

Не верьте советам. Будь то случайный прохожий, хороший знакомый, игровая компания или красочная реклама. Верьте себе. Наша же скромная задача игрового журнала — помочь вам разобраться в бесчисленном множестве имеющихся вариантов и альтернатив. И в первую очередь — дать вам возможность выбрать из игрового мира то, что действительно может представлять для вас интерес.

Все больше и больше становится известно о Fallout Tactics, одиозной игре, поначалу вызвавшей шквал негодования и бурю эмоций матерно-негативного характера. "Fallout предали!". Скооперировавшись с "Вольным стрелком", мы задались этим вопросом и выяснили все из первых рук. Одна из основных статей этого номера представляет вашему вниманию только очищенные от шелухи рекламного словоблудства факты. Вероятно, нас ждет гениальная игра, способная занять достойное место в одном ряду с Jagged Alliance и X-COM. Вероятно. Хотелось бы.

А может, правильнее самим заказывать погоду? Ведь есть же такая методика — из пушек облака расстреливать. Чем плохи пушки StarCraft? Гм... Н-да, из таких шарахнуть, так тут распогодится, а где-нибудь в Зимбабве ливень с градом и снегом зачнется... Редакторы StarCraft и Ground Control: ничто не мешает вмешаться в игровую мешанину и заточить ее под свои вкусы и требования. А заодно и доказать товарищам, что кто к вам на уровень без зонта придет, тот от моделируемого кислотного ливня и... копыта зергам сторгует.

"CD-Мания" развивается — ее основной ударной частью уверенно становится "Игровая зона", выдающая на гора кучу всевозможных адд-онов, патчей, утилит и черт знает чего еще для модификации игры (а заодно и десктопа, Winamp'а и прочей виндовозной гоп-компании). На "CD-Манию" заложили десять страниц. Не рассчитали. Информации оказалось в полтора раза больше, чем могло вместиться. Пришлось выкинуть (выражаясь MTG'шным языком, "сакрифайсить") кучу картинок. В конце концов, за каким шутом нужны картинки! — тут смысл первичен. А картинки можно и на компакте отлицезреть по полной программе.

Коль уж мелькнуло промеж слов, то — насчет MTG. И более широко — касаемо рубрики "Вне компьютера". В этом номере она на редкость небольшая. Расценивайте это как затишье перед бурей. Таковая произойдет в следующем месяце. Увидите. Нет, зонты не понадобятся. Да, не надо верить на слово. Будет как будет.

Какая погода в номере? Разная. Как и лето. Как и подступивший Сентябрь, злобно скалящийся учебниками и лекциями, оживающий встречами с пропавшими на лето друзьями и знакомыми, взрывающийся беспределом гейминга, прерванного на летний период в угоду как бесчисленным походам-речкам-тусовкам-многому-всякому, так и прожорливым до ваших трудов огородным грядкам, чтоб на них все само росло и не парило. А в номере... что в номере? Злободневная (доброночная) для многих тема разгона процессоров. Там все просто: ставите компьютер в холодильник на три часа, и процессор ускоряется в пятнадцать раз. А еще через полтора часа CD-проигрыватель, в который воткнут компакт номера, начинает проигрывать рок-композиции группы Kiss, заброшенные на него по просьбе братков из одноименной игры. И поют они про то, наверное, как заработать деньги в Интернете. Не очень музыкально, зато практично.

В номере много всего — если прокопаете насквозь, немало всего найдете. Журнал у нас такой: его читать как траншеи рыть или за грибами ходить. Под какой куст не сунься — везде чего-то такое обнаружится. Наверно, это есть хорошо. Как полагаете? Впрочем, мы полагаем, а читатель располагает. Ему (т.е. вам) видней.

Читайте. И не верьте советам. Гм... или это тоже совет?..

aka Геймер
gamer@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru
Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Алексей Кравчун
operKOT@igromania.ru
Святослав Торик
torick@igromania.ru
Редактор компакт-диска
Игорь Власов
viv@igromania.ru
Корректор
Людмила Катаева
luda@igromania.ru
Дизайн и верстка
Виктор Кайков
victor@igromania.ru
Павел Васин
kabanok@igromania.ru
Серийный художник
Андрей Казанджий
Web-программист
Денис Валеев
webmaster@igromania.ru
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
C.S.M.
csm@igromania.ru
Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс **975-7409**, тел. **975-7410**
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

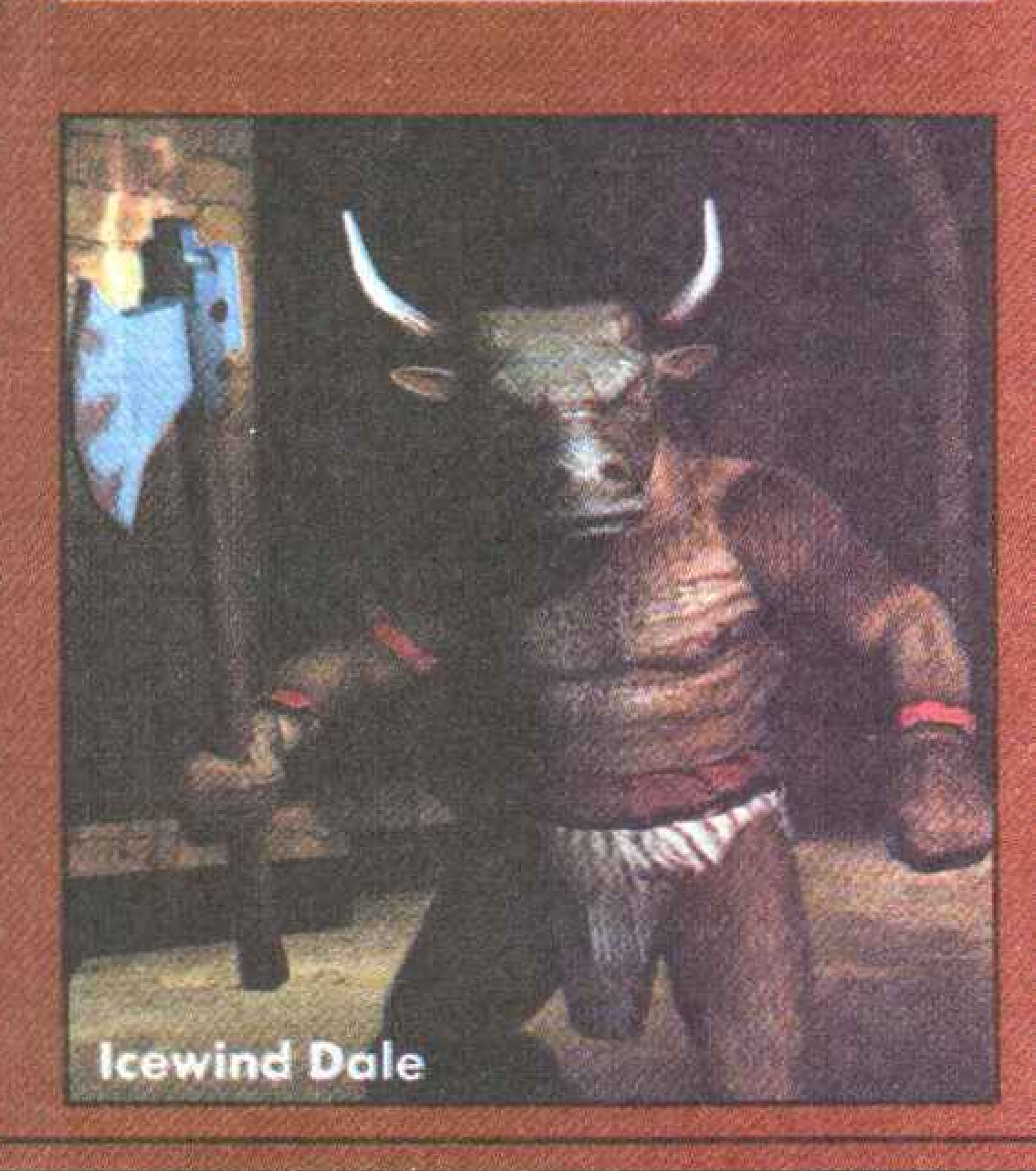
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 455.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Каперского».

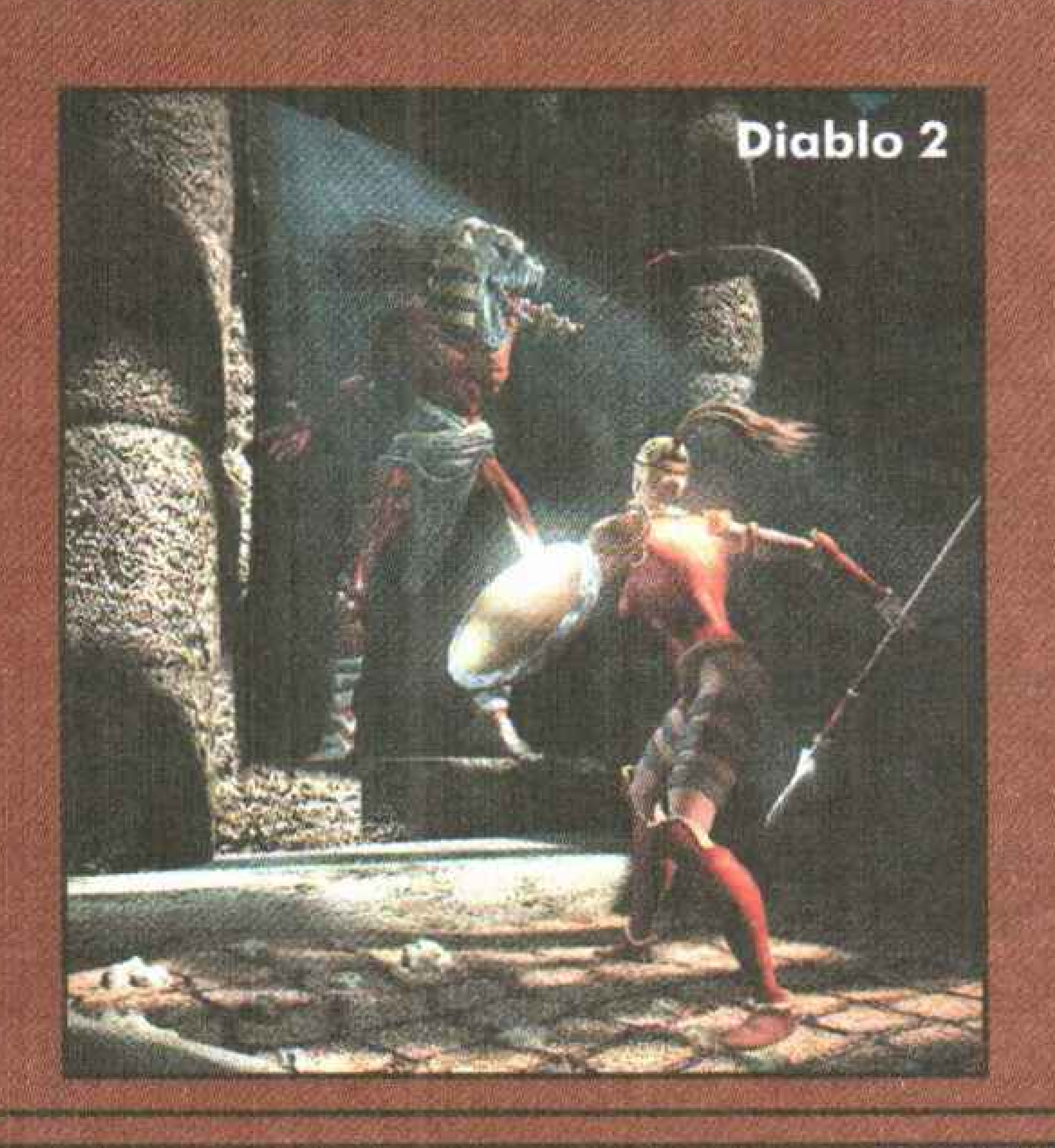
Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 2017 © «Игромания», 1998-2000.
Тираж 30100.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

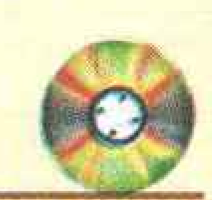

Icewind Dale

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ


Diablo 2

Святослав Торик (torick@igromania.ru)

ДЕМО-ВЕРСИИ



Galactic Patrol

Жанр Аркада в чистом виде
Разработчик Monkey Byte
Издатель Monkey Byte
Требования P-200, 32Mb
Размер 2,7Mb
Время на освоение 1 минута
Время на прохождение 20 минут

ftp://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/gp_install.exe



Сначала, честно говоря, я подумал, что это что-то вроде весьма старого и не менее доброго Space Harrier: вид от третьего лица, передвижение только влево-вправо и стреляешь исключительно прямо. Но нет, уровни игры, как выяснилось, перемежаются с самым натуральным типом аркад, описываемых одни словом: Galaxian. И уровней таких — оч-чень много. В общем, это видеть надо. Кстати, у GP есть довольно интересная фича: можно во время игры слушать компакт-диск, достаточно лишь изредка использовать клавиши "/" (проигрывает CD), "\" (останавливает CD), "," и "." — переключает треки. Под музыку **Running Wild** летать — одно удовольствие!

Infestation

Жанр Аркада на машинках
Разработчик Frontier Development
Издатель Под вопросом
Требования PII-266, 64Mb, 3D уск.
Размер 17,1Mb
Время на освоение 10 минут
Время на прохождение 20 минут

ftp://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/infestation_demob.exe

Эта игра — гонки со стрельбой и сбором всякоразного полезного. В синглплеере игроку приходится объезжать огромные расстояния, подбирать бонусы, апгрейдить машину, даже менять ее тип. Пять вариантов — от гоночно-спортивной машины до трактора-вездехода. Разного рода оружие для сражения с инопланетянами и собратьями по мультиплееру. Несколько вариаций MP-режима: футбол, CTF, гонки и "buggy madness".



KISS Psycho Circus — The Nightmare Child

Жанр 3D Action
Разработчик Third Law Interactive
Издатель Gathering of Developers
Требования PII-266, 64Mb, 3D уск.
Размер 73,4Mb
Время на освоение 5 минут
Время на прохождение 30 минут

ftp://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/kpcdmo1a.exe

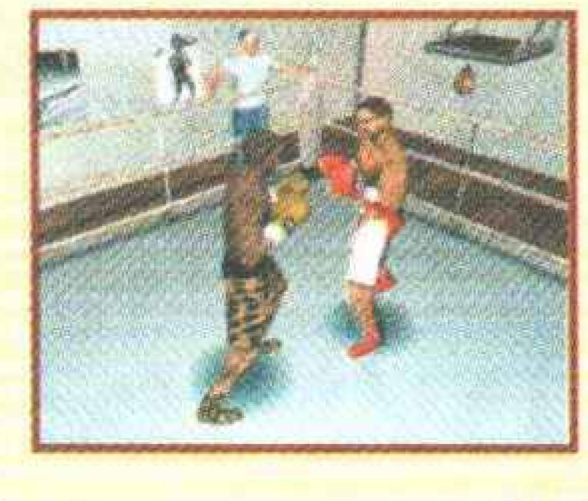
Страшная. Мрачная. Кровавая и чертовски привлекательная игрушка по мотивам комиксов и творчества группы KISS. Бешеный 3D Action с кучей врагов даже в демоверсии, с колюще-рубящим оружием, джибзами и многим прочим. Саундтреки и всяческое оформление аккурат в стиле "Киссов". Адские клоуны и Старейшины. Бр-р. Рекомендуется не только фанатам KISS, но и простым геймерам, обожающим классный Action. Кстати, полное прохождение полной версии игры смотрите в полной "Матрице". You want the best, you've got the best!



K.O.

Жанр Бокс
Разработчик Data Becker
Издатель Data Becker
Требования PII-266, 32Mb, 3D уск.
Размер 48,1Mb
Время на освоение 5 минут
Время на прохождение 15 минут

ftp://ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/games/ko.zip



Готовы к поединку? Бокс — это спорт для настоящих мужчин, не боящихся тяжелых травм, выбитых частей тела... и вообще ничего не боящихся! K.O. сделан в полном 3D, и обязательным требованием является наличие ускорителя второго поколения как минимум. Зато эта игра, дословный перевод названия которой означает "Knock Out", предоставит вам возможность помахать кулаками, изредка задевая ими противника, и наносить ему самый натуральный нокаут.

Return of the Incredible Machine: Contraptions

Жанр Головоломка
Разработчик Sierra Attractive
Издатель Havas
Требования P-200, 32Mb
Размер 11,7Mb
Время на освоение 1 минута
Время на прохождение 10-15 минут

ftp://ftp1.sierra.com/pub/demos/pc/contraptions%20demo%20pc.exe

Многие считают, что время The Incredible Machine прошло, ибо логика и современный геймер — несовместимы. Но пессимисты заблуждаются. Четвертая часть широко известной в узких кругах логической игры обещает выйти уже очень-очень скоро. А пока что нам дают порезвиться на десяти уровнях, из которых как минимум три штуки — новые, это я вам как эксперт по TIM'у говорю...

Sanity: Aiken's Artifact

Жанр RPG/Adventure
Разработчик Monolith
Издатель Fox Interactive
Требования PII-266, 64Mb, 3D уск.
Размер 61,2Mb
Время на освоение 20 минут
Время на прохождение 1-2 часа

ftp://ftp.cdrom.com/pub/avault/demos/SanityDemoSetup.exe



Вы играете за Агента Каина, мощного псионика. Ваша задача — удержать других псиоников от захвата мира. По ходу дела надо предавать псиоников в руки правосудия, вламываться в нарколабораторию, исследовать катакомбы и даже участвовать в игровом шоу! Интерфейс похож на весьма древний MageSlayer, но сама игрушка!.. В демке можно пройти тренировочный уровень и побегать по заводу Psyonic Link. Поболтать с любым невраждебно настроенным NPC, поубивать враждебно настроенных... три заклинания, в корне отличающихся друг от друга... Это все детали, на самом деле. А реально такого интерактива, как в Sanity, я нигде не видел!... Будь у меня соответствующая возможность, дал бы этой демо-версии честно заслуженное звание "Демка месяца". Она того стоит.

Traffic Giant

Жанр Экономический симулятор
Разработчик JoWooD / Snowball
Издатель JoWooD / Snowball
Требования P-233, 32Mb
Размер 20,5Mb
Время на освоение 10 минут
Время на прохождение 1-2 часа
ftp://ftp.cdrom.com/pub/avault/demos/TrafficGiant-Demo-International.exe

Идеологический продолжатель дела Transport Tycoon Deluxe. Только на этот раз мы перевозим пассажиров, владея четырьмя видами наземного городского транспорта. Гражданам все время надо на работу, в школу, в магазин или в центр развлечений.



Так помогите им! В этой демке предоставлена лишь одна карта и всего лишь несколько автобусов, но часа на два эта игрушка вас точно увлечет. И далее — надолго. ■

ПАТЧИ



Deus Ex

Версия Direct3D Patch
Размер 54 КИЛОБАЙТА!
ftp://ftp.avault.com/patches/deusexd3d.zip

У большинства владельцев D3D-карт есть реальный шанс удвоить количество fps в Deus Ex благодаря новому D3D-патчу от Ion Storm. Хотите — верьте, хотите — нет, но дело обстоит именно так. Учтите, что в первую голову этот файл нужен владельцам карт от nVIDIA и Matrox; счастливые обладатели Glide-совместимых карт могут спать спокойно. Для инсталляции патча раззипуйте архив в директорию **\DeusEx\System**. Чтобы вернуть старый драйвер, скопируйте файл D3DDrv.dll с компакт-диска в **\DeusEx\System**.

Diablo 2

Версия 1,02
Размер 0,75Mb
ftp.blizzard.com/pub/diablo2/patches/D2Patch_102.exe

Новый патч к "Диабле" лечит баг, связанный с исчезновением синглплеерного персонажа в случае удаления его мультиплеерного собрата. Автокарта теперь вырисовывается быстрее. Излечена ошибка, связанная с вытаскиванием игрового CD.

ДЕМО-ВЕРСИИ
GALACTIC PATROL
INFESTATION
KISS PSYCHO CIRCUS – THE NIGHTMARE CHILD
K.O.
RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT
TRAFFIC GIANT

ИГРО МАНИЯ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
ТРЕЙНЕРЫ
SAVE-ФАЙЛЫ
ИГРОВАЯ ЗОНА
DEATHMATCH
УТИЛИТЫ И СОФТ
РЕДАКТОРЫ
АВГУСТ 2000
демонстрационный CD-ROM
08

ПАТЧИ
Deus Ex
Diablo 2
Evolva
Gunship!
Half-Life: Opposing Force
Icewind Dale
KISS Psycho Circus — The Nightmare Child
Majesty
Rollcage Stage II
Star Trek: Klingon Academy
Tachyon: The Fringe
Terminus
Unreal
Unreal Tournament
Vampire: The Masquerade — Redemption

ТРЕЙНЕРЫ
Icewind Dale
Shogun: Total War
Vampire: The Masquerade — Redemption
Warlords Battlecry

УТИЛИТЫ
Baikal Wordpad
Digital Camera Enhance
Dweep
GoScreen
InBox Specialist
LivePaper
MP3ecard-sender
WinMP3Locator

SAVE-ФАЙЛЫ
Icewind Dale
Dark Reign 2
Traffic Giant
Warlords Battlecry

МАТРИЦА *PLUS*
Ground Control
StarCraft
Worldcraft

DEATHMATCH
Моды для Half-Life
Моды для Quake 3: Arena
Моды для Unreal Tournament
Неофициальный патч для Unreal Tournament

СОФТ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ
ACD Digital Image Management Suite 2.0
DirectX 7.0a (RUS)
GolZilla 3.5
ICQ 2000a
Magic Suitcase (+ Nemesis и Prophecy)
Magic Trainer Creator
mIRC 5.71 32-bit
ReGet 1.6 (RUS)
Sibcon Communicator 4.7 (RUS)
The Bat! 1.45 (RUS)
WinAmp 2.64
WinZip 8.0

ДОПОЛНИТЕЛЬНО
Фотографии будущей Лары Крофт
Фрагменты музыки рок-группы KISS

ИГРОВАЯ ЗОНА

DARK REIGN 2
1. Alternate Camera Angles, MP3 Player, Dark Rain, Dark Reign 2 Preview Window
2. Экраны <Shutdown>

DEUS EX
1. Wallpapers

DIABLO II
1. Diablo 2 Utility 1.0, Diablo 2 Battle.Net Monitor, Diablo 2 Realm Monitor, Diablo 2 Character Planner, Diablo 2 Browser
2. Скины для Winamp, Desktop Themes, скин для Sonique Player, скрин-сейвер

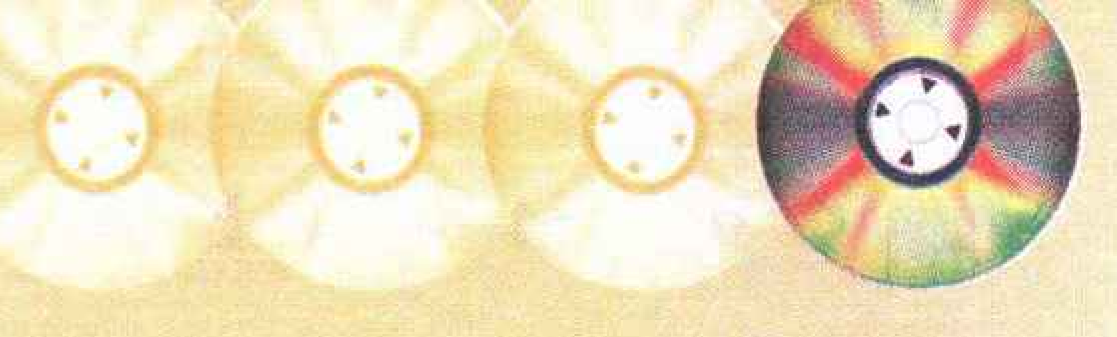
FALLOUT
1. Falldown: The Fallout Quest
2. Скины для Winamp, Desktop Themes, Wallpapers.

ICEWIND DALE
1. Desktop Theme, экраны <Shutdown>

SHOGUN: TOTAL WAR
1. Shogun Tiles

VAMPIRE: THE MASQUERADE
1. Мод World of Darkness
2. Скины для моделей
3. Wallpapers

WARLORDS: BATTLECRY
1. Документация по армиям и спеллам
2. Сценарий The Troll Wars



Evolva

Версия v1.2.944
Размер 4,1Mb
ftp.cdrom.com/pub/avault/patches/evolvabumpmappatch.exe

Добавлена функция diffuse bump mapping на картах GeForce, GeForce2 и Radeon. Также накидано множество примочек и разного рода графических вкусностей.

Gunship!

Версия Просто патч
Размер 0,5Mb
ftp.cdrom.com/pub/avault/patches/gsuspatch.exe

Самое обидное, что никакой информации по патчу доступно не было... Из названия файла следует, что патч для американской версии. Внутри архива была одна ini'шка и экзешник. Также был readme.txt, в котором хоть что-то написали. Оказывается, немного меняется реалистичность (в лучшую сторону) и добавлена пара клавиш: Shift+W — стирает waypoint 1; ' (апостроф) — переключает оружие.

Half-Life: Opposing Force

Версия v1.1.0.1 (CTF)
Размер 14,7Mb
ftp.sierra.com/pub/patches/pc/of1101.exe

Этот патч потребует Half-Life версии 1.1.0.1. Хотя вроде как должен встать и на более ранние версии HL: OP (лучше все-таки поставить тот патч, а то ходят слухи, что иначе не пойдет). В заплатку добавлены две новых карты и много-много всяких вкусностей. См. 10011101.txt.

Icewind Dale

Версии v1.05, v1.06
Размер 3,1Mb
ftp.interplay.com/pub/patches/IWDPatch105.exe
ftp.interplay.com/pub/patches/IWDPatch106.exe

Добавлены читы (самый главный пункт патча; кстати, не забудьте глянуть в "КО-Декс"). Лечит вылет игры после убийства Ледяных троллей. Исправлена локация одной богини с трудновыговариваемым именем (Yxunomei) — то-то Шитарев ругался (см. руководство по ID в "Матрице"). Исправлена ошибка повышения клерика до десятого уровня при получении 250 000 единиц опыта. А также: куча исправлений по неправильным эффектам предметов, "починены" разговоры, исправлен глюк с плохим предметом в Dragon's Eye и многое другое.

В патче 1.06 исправлен глюк, когда при очень высокой конституции хит-поинты принимали отрицательные значения. Исправлена ошибка сообщения в случае, когда NPC пытается дать предмет герою с переполненным инвентарем. Ну и многое другое, как водится.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Версия Beta 1
Размер 0,7Mb

ftp://ftp.cdrom.com/pub/avault/patches/kpcptch1.exe
ftp://ftp.cdrom.com/pub/avault/patches/kpcdmop1.exe

Исправили проблему со стрейфом на мышке. Помогли владельцам Panther XL, Panther DX, Sidewinder Precision Pro и Sidewinder — теперь игра работает с этими джойстиками и геймпадами. Также устранили множество проблем с разрешением 640x480, картами TNT2 и всем семейством Voodoo. Два вышеприведенных линка ведут на патчи для полной версии и демки соответственно. Хотя зачем париться, если есть НАШ компакт-диск, на котором к тому же записано кое-что из музыки KISS?..

Majesty

Версия Update 3
Размер 4,9Mb

www.cyberlore.com/Majesty/downloads/update/MajestyUpdate3.exe

Этот патч вовсе не требует предыдущих апдейтов — все есть в нем самом. Из главных достоинств: добавлена опция автоматического скачивания свежих синглплеерных квестов (первый из них должен уже вот-вот появиться). Еще есть куча добавлений в мультиплеер. Этот патч, видимо, обязателен к инсталляции.

Rollcage Stage II

Версия Patch 1
Размер 0,8Mb

ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/patches/rollcage_stage_ii.exe

Просто добавляет EMBM (Environment Mapped Bump Mapping) к полной версии.

Star Trek: Klingon Academy

Версия 1.0.1.
Размер 6,14Mb

ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/ka101us.exe

Пофиксена ошибка, вызывающая смерть экипажа во время снижения энергии корабля. Щиты отныне будут автоматически подниматься, когда вы подберете морпехов. Во время ВОРП-факторных путешествий щиты будут автоматически подзаряжаться. И многое другое подправлено — в том числе и баланс силы/мобильности/защиты многих объектов.

Tachyon: The Fringe

Версия Update
Размер 4,1Mb

ftp.novalogic.com/pub/updates/ttfrev1/ttfupd8i.exe

Исправлено несколько синглплеерных багов. В том числе и проблема с посадкой в миссии Aftermath of Destruction.

Terminus

Версия v1.1 — v1.6
Размер 1,2Mb

www.vvisions.com/terminus/patches/TerminusWinRetailPatch11to16.exe

Исправлена ошибка с повисанием игры во время завершающего мультика в мультиплеере. Начало игры с неверным кораблем тоже отменяется. В "Форточки" можно переключаться безболезненно. Добавлена поддержка GameRanger. Исправлен баг с gauntlet docking. Список исправленных ошибок велик, так что патч в любом случае стоит поставить.

Unreal

Версия v226 Final
Размер 7,2Mb

ftp.avault.com/patches/UnrealPatch226Final.exe

Поддержка Direct 3D и звуковой код теперь точно такой же, что и в Unreal Tournament. Ну и многое по поводу сетевой игры — например, несколько новых консольных команд и улучшенная поддержка выделенного сервера.

Unreal Tournament

Версия v425
Размер 6,2Mb

ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/patches/utpatch425.exe

В теории при игре в режиме мультиплеера этот патч совместим с предыдущими версиями. Хотя, если вы владелец карточки-ускорителя от Matrox или, к примеру, ненавидите читы со скинами. Бывают и такие, которые хотят поиграть в Last Man Standing с включенным таймлимитом. Можете быть уверенными: этот патч лечит все ваши проблемы.

Vampire: The Masquerade

Версия v1.1
Размер 2,5Mb

download1.activision.com/activision/vampire/patch/VampirePatch.zip

Во-первых, нам подарили обещанное "сейвимся где угодно". Во-вторых, починили AI боссов и стражников — первые уже не ведут себя так тупо, а вторые хотя бы не тормозят, когда вас видят. Ну и дальше по мелочам: сейвилки могут не грузиться с разных версий, в мультиплеер тоже нельзя так играть, неофициальные моды могут не идти, и так далее. В общем, ставить надо.

Daikatana (-)

Версия v1.1
Размер 44,3Mb

www.daikatana.com/downloads/dkpatch.exe

Патч по Daikatana на компакте не поместился. Но описание дать мы обязаны.

Начнем с самого интересного: с этим патчем старые сохранения работать НЕ будут. Теперь об остальном. Сохраняться можно в любой момент, сколько угодно раз — с особенной опцией. Видимо, это главное достоинство патча. Добавлена поддержка карт системы Voodoo — в меню Video можно сменить режим на Voodoo Mini ICD. Исправлены ошибки с загрузкой в Windows 2000. Также добавлено несколько модов (видимо, отсюда и размерчик) и других в той или иной степени приятных вещей. ■

ТРЕЙНЕРЫ

Icewind Dale

ftp://ftp.avault.com/cheats/iwdmage.zip

Делает доступными спеллы восьмого и девятого уровня.

Shogun: Total War

www.xcheater.com/files/mytshotr.zip

Трейнер с одной опцией.

Vampire: The Masquerade — Redemption

ftp://ftp.avault.com/cheats/vampiremastrn.zip

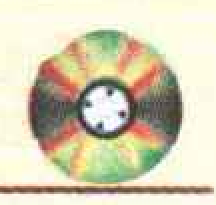
Бесконечные здоровье и кровь. Скидывает значения Faith/Humanity. Создает богоподобных.

Warlords: Battlecry

ftp://ftp.avault.com/cheats/wcbattletrn.zip

Бесконечные ресурсы, Ability Points и многое другое. ■

ИГРОВАЯ ЗОНА



Dark Reign 2

Есть на компакте странный отсек. Называется **Shutdown**. И ведь так даже не поймешь, что в нем лежит... А лежит в нем некий архив, прямо ассоциирующийся с **Dark Reign**. Копируйте содержимое архива (точнее, файлы .sys) в директорию Windows, и теперь при выключении компьютера вы будете наблюдать смешные эпизоды по мотивам DR2. Выглядят весело и настроение поднимают — рекомендуем!

Но это еще не все, что касается Dark Reign 2. Нам встретилось несколько адд-онов по игре. Она ведь, игра, изначально создавалась в расчете на то, что к ней будут постоянно выходить новые и новые примочки. Вот лишь немногое из того, что уже сейчас имеется в наличии на официальном сайте.

Alternate Camera Angles

Смещает камеру более чем в два раза в высоту, что увеличивает обзор. Однако учтите, что это может значительно "тормозить" игру, так как машине придется обрабатывать значительно больше информации.

MP3 Player

Позволит вам проигрывать ваши любимые MP3-файлы, пока вы играете в Dark Reign 2.

Dark 'Rain'

По сути, простой Тетрис. Однако если вы любите поиграть в мультиплеерный вариант Dark Reign 2, то он поможет вам скоротать время, пока ваши оппоненты входят в игру.

Dark Reign 2 Preview Window

Когда вы наведете курсор мыши на иконку, например, инфорсера в окне строительства, эта примочка выдаст вам много дополнительной информации об этом юните. Например, его трехмерную картинку, цену, жизнь, урон, сколько времени займет его производство, насколько он эффективен против различных видов техники противника и т.д.

Инсталляция. Разархивируйте адд-он в директорию **\Dark Reign 2\mods\addon**. Запустите Dark Reign 2. Зайдите в Options, затем в Add-ons. Выберите имя адд-она и нажмите Add. Все.

Deus Ex

На официальном сайте **Deus Ex** (*www.deusex.com*) кроме красиво оформленного (во flash) описания всех персонажей, пушек и т.п. в разделе **Download** лежит парочка красивых обоев. Впрочем, их на самом деле четыре, но принципиально разных только два, а другие два не более чем варианты. Оба на диске.

Diablo II

Было бы странно, если бы мы не затронули в "CD-Мании" тему **Diablo 2**. Народное творчество развернулось тут задолго до выхода игры, а теперь еще и всякого рода программы стали появляться. Конечно, дальше будет больше. И тогда, очень может быть, мы снова вернемся к Diablo 2. А пока вашему вниманию предлагается то, что уже есть. Основой послужил сайт *www.diabloii.net*, а именно — его раздел **Downloads**.

Развлекаловка

Начнем с различных украшательств, напрочь лишенных полезности, однако от этого не менее ценных. Во-первых, мы отобрали для вас **10 лучших обоев** по Diablo 2. Это на самом деле лучшие из существующих на данный момент, можете поверить. Личная рекомендация нашего главреда — некромансер. Во-вторых, **три наилучших из найденных скинов для Winamp, две темы для рабочего стола** (вторая — для первого Diablo, посвящена Rogue), **один скин для Sonique Player** и относительно неплохой **скрин-сейвер** (лично мне понравился, но — на вкус и цвет, как говорится...).

Инсталляция скинов для Winamp: разархивировать, скопировать в /Winamp/Skins, подсоединить через меню опций в самой программе, обмирать в экстатическом восторге.

Инсталляция тем для рабочего стола. Понадобится Microsoft Plus!, который можно найти на вашем компакт-диске с Windows 95/98. Либо тема устанавливается автоматически (не самый частый случай), либо после разархивации ее надо скопировать в **\ProgramFiles\Plus!\Themes** (если поставили "Плюсину" в другое место, то сами ищите). Помимо того, смотрите по обстановке: иногда понадобится или шрифты в директорию Windows закинуть (учтите, папка **\Windows\Fonts** носит титул hidden), или обои от темы в **\Windows** кинуть, или еще чего-нибудь подобное. Это легко; разберетесь. Устанавливать, запустив Desktop Themes в Control Panel. Отключать так же (плюс сами файлы потереть из соответствующих загашников).

Инсталляция скина для Sonique Player: разархивировать, скинуть в /Sonique/Skins/, подсобачить в самой программе, наслаждаться. Как это выглядит — можете видеть рядом на картинке. Спрашиваете, что такое вообще **Sonique Player**?.. О, совершенно потрясающая вещь. Типа Winamp, но в чем-то лучше (например, интуитивно понятный, модный и удобный). Расскажем в следующих номерах. А лежит он на *http://sonique.lycos.com*.



Инсталляция скрин-сейвера: разархивировать, скопировать в директорию Windows, запустить обычным образом. "Наше супермыло использовать как обычное мыло!" — надпись на упаковке некого супермоющего суперсредства, понятно какого.

Инсталляция обоев: перебьетесь. Это слишком сложно — мы подобные трудоемкости описать не в состоянии, рука не поднимается.

Утилиты

Установка всех перечисляемых утилит не представляет особой сложности. Разве что, например, Diablo 2 Utility для человека, ни разу в жизни не видевшего Battle.Net...

Diablo 2 Utility 1.0

Очень хорошая программа для определения пинга **Realm**'ов и изменения настроек **Diablo 2/Battle.Net**.

Diablo 2 Battle.Net Monitor

Упрощенный аналог предыдущей программы — только пингует сервера, но зато ей можно задать время обновления, например, определять пинг каждые десять секунд.

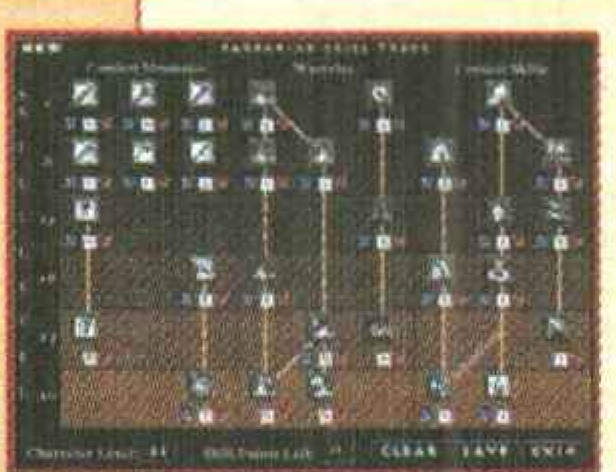
Diablo 2 Realm Monitor

Эта простенькая программка оказалась очень актуальна в последнее время: она проверяет состояние трех **Battle.Net** серверов — **Us West, Us East**

и **Europe**. Почему актуальна и именно в последнее время? Да вот тут недавно сервера Battle.Net с треском упали и не поднимались на протяжении четырех дней, а Blizzard все это время кормила юзеров «завтраками» — дескать, «через 12 часов будет», и каждый раз переносили эти «12 часов» куда-нибудь подальше. В связи с этим программа стала популярна: зачем грузить **Diablo 2**, кликать на надпись **Battle.Net**, минуту ждать, и все для того, чтобы увидеть все ту же надпись об обмороке серверов? Не лучше ли просто запустить эту программу и быстро получить нужные сведения? Сейчас сервера очухались, но будущее — штука весьма туманная.

Diablo 2 Character Planner

Очень хорошая программа для "планирования" своего персонажа. Она симулирует распределение скиллов и помогает решить игроку, как лучше развивать героя, т.е. стоит ли прокачивать тот или иной скилл. Тут же можно посмотреть, как он будет совершенствоваться с каждым уровнем.

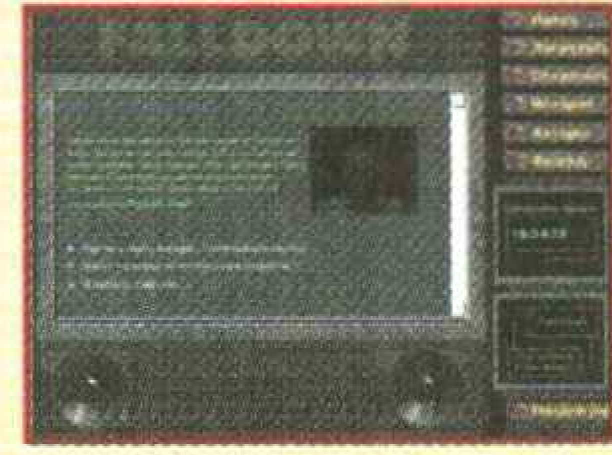


Diablo 2 Browser

Отображает **сайты**, посвященные Diablo 2, и позволяет перемещаться между ними нажатием одной кнопки.

Fallout

Есть на просторах рунета сайт *http://falldown.narod.ru/*. По этому адресу расположился русский проект **Falldown: The Fallout Quest**. Группа фанатов **Fallout** собралась сделать русский квест по мотивам их любимой игры и предлагает всем желающим присоединяться.



Сюжет этого квеста достоин экспортирования прямиком в **Fallout 3**. Итак, прошло много лет. Арройо за это время превратился из деревни в настоящий город. Мир мирно развивался; люди стали восстанавливать свои познания в науке, и вскоре выяснилось, что АЭС в Gecko практически исчерпала свои ресурсы. А тут еще и Ядерная Зима надвигается, так что без станции долго не протянуть. Как и всегда в мире Fallout, есть только одна зацепка: найден диск с отчетом одного из тех, кто видел хранилище урана. Ну и понеслось дальше...

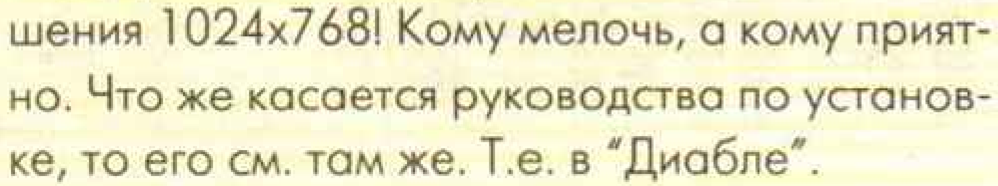
На самом деле назвать эту игру квестом будет сильным преувеличением. Это не квест, а скорее текстовая адвенчура с интерфейсом. Тем, кто не знает, что такое текстовые игры, сейчас объясню. Практически никакого визуального содержимого этот тип игр не имеет — почти все сделано с помощью одного великого инструмента. Слова. Играть при наличии некоторого воображения очень интересно — все равно что читать книгу. Причем атмосферность Fallout нисколько не утрачена, а даже, можно сказать, возведена в квадрат. Да, и не будем забывать, что все это на русском — несомненный плюс; жаль только, что проект пребывает в начальной стадии разработки и далеко по сюжету пока уйти не получится.

Для установки нужно скачать (или взять с нашего CD) так называемый **Program File (setup.exe)**, а далее просто скачивать обновления сценария (**quest.exe**; существующий вариант тоже на компакте) и распаковывать их в папку **Falldown/Quest**.

Дополнительно

Раз уж мы заговорили о Fallout в рубрике "CD-Мания", журнальном воплощении нашего компакт-диска, нелишне будет подтвердить ее (рубрики) славное имя.

1. **Два** очень качественных **скина для WinAmp**. Перерабатываются Equalizer, Playlist Editor, MiniBrowser и курсоры. Руководство по установке см. там, где про Diablo 2 говорится.

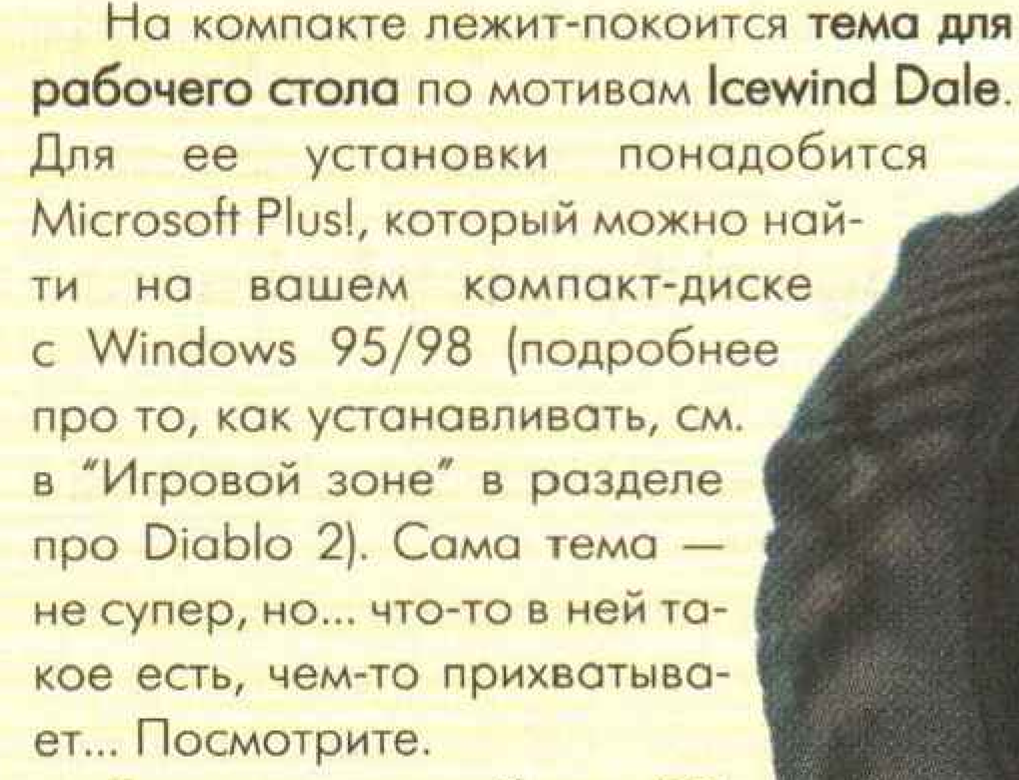


2. **Две официальные темы для рабочего стола** — для первого и второго Fallout. Для первого — лучше. Причем в кои-то веки нормально поддерживаются разрешения 1024x768! Кому мелочь, а кому приятно. Что же касается руководства по установке, то его см. там же. Т.е. в "Диабле".

3. **Парочка обоев** с ключевыми изображениями из первого и второго Fallout.

Icewind Dale

На компакте лежит-покоится **тема для рабочего стола** по мотивам **Icewind Dale**. Для ее установки понадобится Microsoft Plus!, который можно найти на вашем компакт-диске с Windows 95/98 (подробнее про то, как устанавливать, см. в "Игровой зоне" в разделе про Diablo 2). Сама тема — не супер, но... что-то в ней такое есть, чем-то прихватывает... Посмотрите.



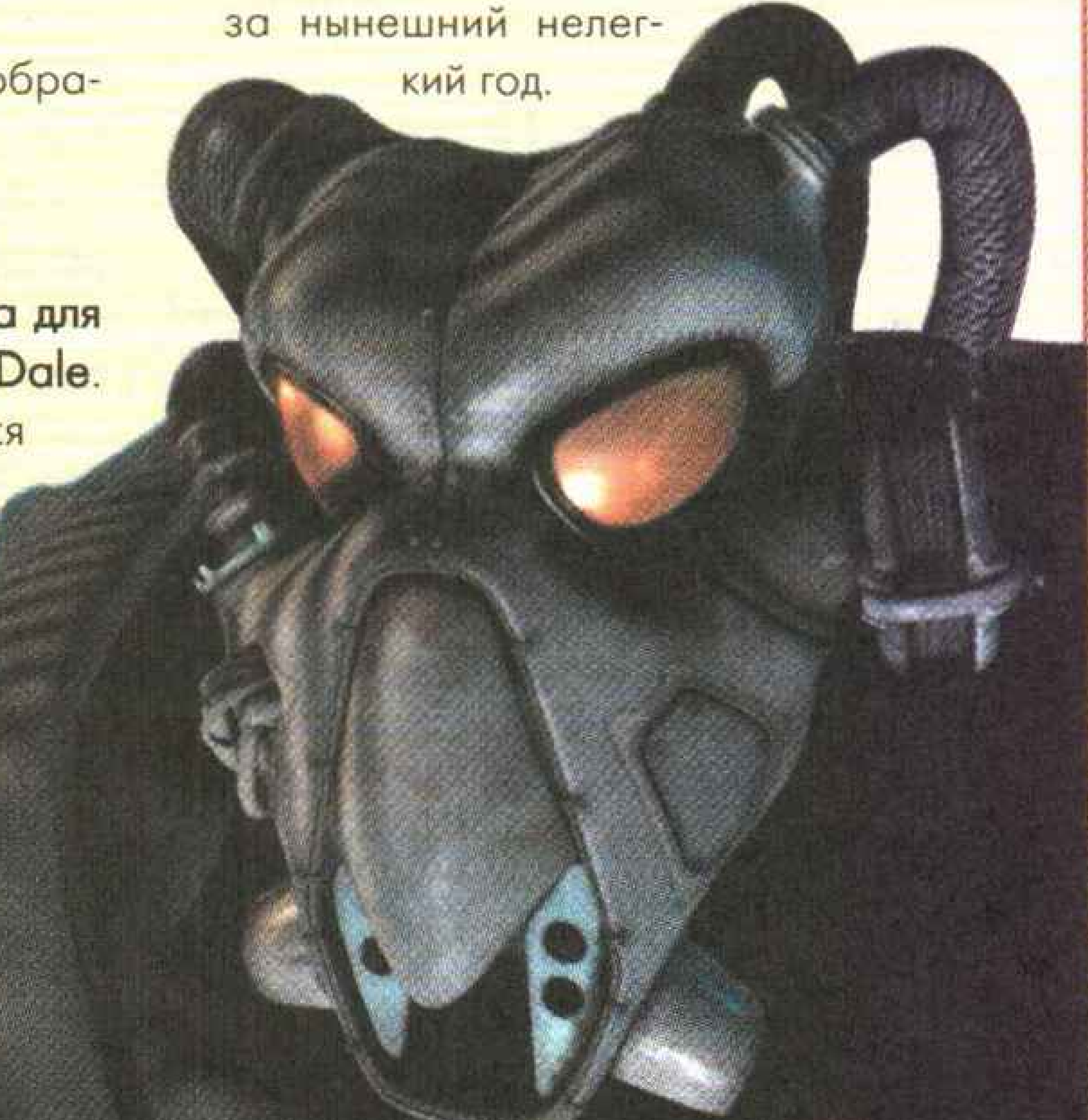
Еще в самых глубинах CD, если очень постараетесь и не утрашитесь в поисках, вы повстречаете **'Shutdown'** пачку по **Icewind Dale**. Смело копируйте ее содержимое (файлы .sys) в директорию Windows, и теперь при включении и выключении компьютера вы будете пугаться при виде мрачных страшилок-экранчиков из Icewind Dale. Как пел Боярский, "и страхи мира у ног ваших сели". Или он пел как-то иначе? Не суть важно.

Nox

Компания Westwood заботится о правоверных ноксерах как о родных чадах. Лишним доказательством сему послужил факт создания бесплатного адд-она к ролевику **Nox** — так называемого **Nox Quest**. При желании вы без особого труда обнаружите его на нашем компакте. Инсталляция проста как формула 1,3,5,8-тетраметила-2,4-дивинила-6,7-дипропионовокислого порфина: надо скопировать файл в директорию игры.

Поскольку нам не хотелось бы ограничивать уважаемых игроков в Nox одним-единственным адд-оном, то мы скачали еще и пакет из **15 карт**. Инсталляция также не представляет ни малейших проблем: разорхивировать с директориями и скопировать в каталог, где покоится, возможно, уже подзабый за давностью времени Nox. Настала пора вернуть его к жизни!

Четыре официальных отменного качества **wallpaper'а** к Nox вполне способны украсить рабочий стол даже крайне прихотливого человека. Вы только посмотрите, какие лица у героев! Их выразительные взгляды будут приносить вам утешение в трудные моменты работы с Windows. Как последний штрих: одну из этих замечательных физиономий вы могли лицезреть на обложке "Игромании", третий номер за нынешний нелегкий год.



Shogun: Total War

На официальном сайте "Сегуна" (*www.totalwar.com*), в разделе Downloads, имеются две мини-игры и одна тема для рабочего стола. Тема оказалась маловпечатляющей, а вот одна из игр представляет определенный интерес (вторая — ерундистика). Она называется Shogun Tiles — вариант известной японской настольной игры (Маджонг), стилизованный под Total War. Суть игры: имеются различные нагромождения фишек; среди них находим две одинаковые и убираем. Естественно, не все так просто — есть определенные правила, когда убрать можно, когда нельзя и т.п. Что самое интересное, по играбельности эта простенькая игрушка нисколько не уступает самому Shogun: Total War — присел на пять минут, и двух часов как не бывало.



Инсталлируется методом конкретного инсталлирования.

Vampire: The Masquerade — Redemption

Vampire также не остался в стороне от праздника жизни, разворачивающегося на просторах рубрики "CD-Мания". И действительно, было бы несправедливо, окажись столь классная игра не у дел. Итак, что имеется хорошего по "Вампиру"?

Скины

Одиннадцать скинов. Объект переодевания — естественно, Кристоф. Для установки любого скина требуется раззиповать файл в директорию с игрой, например, c:\games\Vampire\ (причем необходимо раскрывать архив вместе с поддиректориями, иначе фокус не удастся). При этом образуется поддиректория /3D/Materials. Все — ваш лик изменился. Для деинсталляции достаточно стереть свежеобразованные директории со скином.

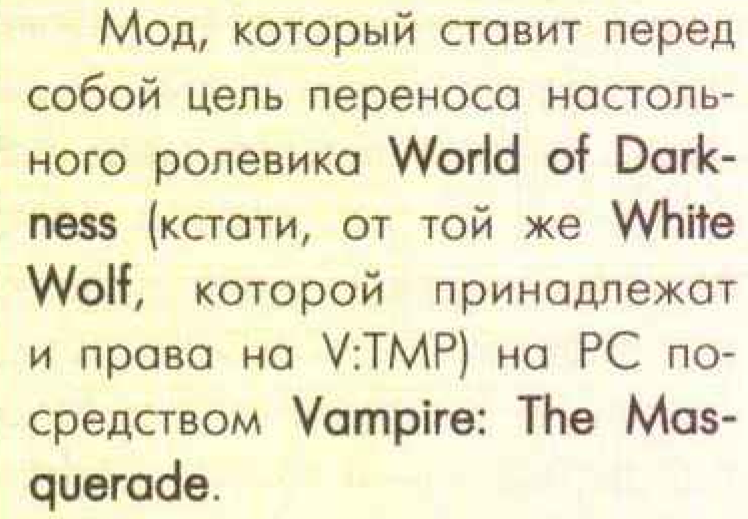
Отдельного упоминания заслуживает скин Blade-Multiplayer. Это гораздо более продвинутый вариант, чем все другие скины. В случае с ним крайне рекомендуется предварительно сделать backup-копии тех файлов, которые он заменяет при установке. Скин отличный и проблем не вызывает.

В дальнейшем для Vampire, кстати, будут появляться полноценные модели. По идее, соответствующие возможности в игре заложены. Если появятся — вы будете одними из первых, кто их получит.

На картинках, которые вы видите подле данного материала, находятся некоторые скины из числа представленных на компакте.

Wallpapers

В Сети было обнаружено штук пятнадцать обоев. Большинство — на редкость дерьмовые. Но пять штучек выглядели как алмазы среди кучи... природных удобрений. Они на компакте — оцените!



World of Darkness

Мод, который ставит перед собой цель переноса настольного ролевика World of Darkness (кстати, от той же White Wolf, которой принадлежат и права на V:TMP) на PC посредством Vampire: The Masquerade.

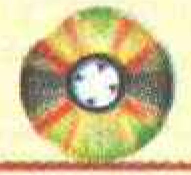
Для инсталляции мода надо разархивировать его в директорию с игрой, не забыв поставить галочку около опции "Use folder names". Далее требуется добавить в командную строку вызова игры строчку **«-user wodvm»**. Если вы вдруг не знаете, как это делается, то просто возьмите файл WoD Vampire Mod.lnk с компакта и положите на десктоп.

Warlords: Battlecry

По адресу *www.ssg.com.au/download.htm* расположена страничка, так сказать, аксессуаров для новых Warlords. Тут лежат следующие вещи.

1. Обои среднего качества с изображениями представителей рас (мы не стали их выкладывать — не того полета кукушки).
2. Больше десятка MP3'шек (аналогично — смысла нет).
3. Документация по армиям и спеллам. А вот это актуально! В хозяйстве сгодится. Это .doc файлы под Microsoft Word.
4. Новый сценарий — The Troll Wars. Вполне официальный, от разработчиков. Установка трудности не представляет. ■

ПОЛЕЗНЫЕ УТИЛИТЫ



Baikal WordPad

Shareware (лицензия — 20$)
Размер: 633Kb
www.rocketdownload.com/details/smal/bwordpad.htm

Бывают ситуации, когда прекрасной программы MS Word под рукой нет или, например, требуется обучить использованию Ворда бабушку, взявшуюся за мемуары... Для таких и кучи других случаев прекрасно подойдет Baikal WordPad. Название интересное, что меня и подвинуло на скачивание этой утилиты. Мои ожидания оправдались: программа оказалась полностью на русском (вариант — украинском) языке.

Несмотря на небольшие габариты (в байтах), утилита способна менять положение текста, его стиль и размер; сама может отсылать письма, менять кодировки; позволяет вставлять редкие символы, создавать шаблоны для документов, вставлять заготовленные фразы; изменять оформление; содержит в себе встроенный калькулятор и много всего прочего.

Digital Camera Enhance

Freeware
Размер: 553Kb
www.rocketdownload.com/details/home/dcenhance.htm

Когда фотоаппарат или видеокамера попадает в руки какому-то криворучке, то результат очевиден: изображение получается, мягко говоря, неудовлетворительным. Вроде того, что снимать напротив солнца, а потом удивленно спросить: «Почему все такое темное?..» Часто к нам в руки попадает непрофессионально сделанное фото, но по каким-либо причинам необходимое. И что делать, если картинка была снята в темном углу и без вспышки? Поможет утилита Digital Camera Enhance. Она исправляет многие недочеты в изображении любительских снимков. Программка поддерживает много форматов и с вашей помощью может неплохо отредактировать картинку. В ней есть "ручки", регулирующие яркость, контраст и прочие функции, необходимые для коррекции фото; к тому же есть опция докачки новых инструментов. Интерфейс очень прост: слева находится оригинал, справа — измененный вариант изображения.

Эта утилита прежде всего рассчитана на работу с web-камерами, изображение которых можно сразу ввести в программу и редактировать в реальном времени. Но с отдельными графическими файлами Digital Camera Enhance работать тоже не откажется...

Dweep

Demo (лицензия — $14.95)
Размер: 1,25Mb
www.rocketdownload.com/details/puzz/games.htm

Логическая игрушка. Вы управляете пушистым прыгучим существом фиолетового цвета, которое должно спасти каких-то существ поменьше — вероятно, своих детей. Для этого вы и Dweep (так зовут этого мохнатого прыгуна) должны, немного подумав, пройти целую линию препятствий. На пути встанут лазеры, луч которых придется направлять в разные стороны, грамотно расставляя зеркала; бомбы, которые придется поджигать тоже в заранее рассчитанной последовательности, и т.п. Если все сделать правильно (а с первого раза вы такого результата не добьетесь, уверяю), то Dweep обретет семейный покой и будет жить долго и счастливо. Как ни странно, но солюшены и хинты по прохождению каждого уровня можно найти в Интернет, прямо на сайте разработчика. Демо-версия этой забавной игры содержит 5 уровней.

WinMP3Locator

Freeware
Размер: 702Kb
tucows.rinet.ru/preview/041-001-008-060C.html

По всей видимости, создателям данной утилиты не дает покоя мега-популярность программы Napster. Если кто-то еще не знает, то сообщаю: с помощью Napster можно скачать любой MP3-файл прямо с винчестера пользователя, который так же, как и вы, подсоединен к серверу. WinMP3Locator работает по схожему принципу, только файлы качаются не с винта юзера, а с обычного сервера, поиск же композиций осуществляется через самые известные MP3-поисковики, которых в списке аж 26 штук. Для начала я ввел несколько "лейблов" типа Britney Spears и т.п. ширпотреба — тут же на меня свалилась тонна ссылок! Тогда я решил ввести что-нибудь менее известное и написал название коллектива Mungo Jerry — программа нашла очень много ссылок на композиции этой группы. А закончил я музыкантом Funki Porcini, которого и Napster редко находит — здесь же мне удалось обнаружить массу вещей из репертуара этого британского композитора. Очень даже очевидно, что утилита заслуживает безусловного уважения, тем более все в ней (кроме помощи) сделано на русском языке. Собственно, программу сделали те же ребята, авторству которых принадлежит ReGet, одна из лучших программ скачки великоразмерных файлов!

GoScreen

Shareware (лицензия — $20.00)
Размер: 446Kb
www.rocketdownload.com/details/desk/goscreen.htm

Во время работы в "Виндах" порой случается так, что одновременно загружены около 10 страниц "Эксплорера", столько же программ и прочего... Windows, как известно, не резиновые, а растягивать стартовую панель на пол-экрана — некий вариант садомазохизма. Я бы так и мучался, закрывая и открывая каждый раз по неизмеримому количеству окон, если бы не наткнулся на утилиту, именуемую GoScreen.

Эта программа приходит на помощь как раз в таких случаях, когда возникает проблема «тысячи и одного окна»... GoScreen создает сразу восемь рабочих столов! Например, в одном — десять текстовых файлов, в другом — двадцать штук картинок, а в третьем — утилиты всякие загружены. В итоге все очень удобно, и стартовая панель больше не смахивает на метро в час пик. Переключаться между столами можно, используя специальную панель, которая занимает совсем немного места в левом верхнем углу экрана. Каких-либо дополнительных опций в утилите обнаружить не удалось, но она и без того вполне функциональна.

LivePaper

Freeware
Размер: 3,45Mb
www.rocketdownload.com/Details/Inte/livepapershot.htm

Обои для рабочего стола... Наверное, 99% всех юзеров используют эту "фишку" системы для того, чтобы лицезреть на своем десктопе любимую картинку. А оставшийся один процент наверняка юзает утилиту LivePaper, которая вносит в обои немного движения за счет динамичных изображений.

Например, при помощи этой программы вы можете наблюдать последние прогнозы погоды прямо на фоне рабочего стола! Если вы знаете какой-нибудь сервер, который регулярно выкладывает последние снимки чего-либо, то смело добавляйте его в лист линком и наблюдайте эти последние изменения.

LivePaper изначально имеет в запасе несколько серверов, в основном содержащих снимки планеты с разных точек, показывающие изменения погоды в реальном времени. Но есть классные снимки, которые отражают текущее положение какого-нибудь спутника над Землей... Утилита садится в system tray; заметить ее можно по иконке в виде светофора. Причем этот самый светофор показывает состояние закачки изображений, зажигая соответствующие огни. Вот он там весело так мигает, а у вас на десктопе — погода на завтра...

InBox Specialist

Freeware
Размер: 1,43Mb
www.rocketdownload.com/Details/Inte/inboxspec.htm

Эта утилита очень полезна для людей, у которых сразу несколько почтовых ящиков. В нее нужно ввести данные о своей учетной записи (mail-сервер, логин и пароль), а программа сама сконнектится с сервером и проверит почтовый ящик. Удобна эта утилита тем, что позволяет ввести в нее сразу много учетных записей и в ус не дуть — InBox Specialist сядет в трей и сам все проверит, к тому же еще и какой-нибудь звук сыграет при получении писем! Также в опциях меняется частота проверки почты в минутах, и можно установить свой звуковой файл, сообщающий о новых письмах. Мало того: утилита позволяет ответить на e-mail, не выходя из нее. К сожалению, в InBox Specialist не работают большинство служб, раздающих бесплатные ящики, т.к. в учетной записи нужно вводить только название POP3 сервера! Если вы проверяете почту через браузер, то эта утилита вряд ли вам поможет...

MP3ecard-Talksender

Freeware
Размер: 96Kb
tucows.rinet.ru/preview/041-001-001-008C.html

Утилита тоже имеет отношение к формату MP3, но на этот раз речь не пойдет об очередном клоне Napster. По сути, MP3ecard-Talksender — это обычная утилита, которая шлет письма; и все было бы просто, если бы не одна забавная функция: запись MP3шек через микрофон! Например, вы пишете письмо и хотите известить адресата не только текстом, но и голосом, да чтобы голос много места не занимал. Что же подойдет лучше MP3? При помощи этой утилиты записываете через микрофон звуковой файл со своим голосом, а прога автоматически отсылает его аттачем вместе с письмом. Причем в полученном письме текст отражается в виде комикса: какой-нибудь смешной персонаж «говорит» ваш текст с характерным для комиксов пузырьком у рта, а в опциях утилиты есть функция замены стандартного персонажа на свой рисунок. Одним словом, оригинально. Кстати, вашему адресату не помешает Winamp, чтобы слушать присланные файлики. ■

МАТРИЦА плюс

Ground Control

Создаем собственные миссии

1. Редактор GenEd v. 3.601 SDF

Основной редактор для изготовления собственных миссий.

www.gcdomain.com/Files/GenEd.zip

2. Патч к редактору GenEd

Апдейт до версии 3.603.

www.3ddownlodas.com/showfile.php3?file_id=90844

3. Набор шаблонных файлов

Облегчает создание собственных миссий.

www.3ddownlodas.com/showfile.php3?file_id=91995

4. Простейшая миссия от "Игромании"

Может послужить "отправной точкой" для создания собственных миссий.

5. Редактор SQDEd v. 1.0

Редактирует состав армии, берущейся на миссию.

www.3ddownlodas.com/showfile.php3?file_id=91600

Ваяем собственные карты

6. Редактор: Terragen

Графический редактор для прорисовки трехмерного ландшафта.

www.planetside.co.uk/terragen/terragen.shtml

Конвертируем файлы

7. Raw To Tga

Преобразует файлы из формата .raw в формат .tga.

www.gcdomain.com/Files/raw2tga01.zip

Несколько хороших карт

8. Pack 'o' maps

Лучшие карты для синглплеера и мультиплеера от фанатов Ground Control.

www.gccenter.com/downloads/maps.phtml

StarCraft

Что делать с MPQ

1. MPQ Viewer

Программа для просмотра того, что запаковано в MPQ-файлах.

www.starcraft.org/downloads/utils/mpqview.zip

2. Mo'PaQ 2000

Программа для создания MPQ-файлов.

www.campaigncreations.com/starcraft/mpq2k/mpq2k.zip

Редакторы всего-всего

3. StarGraft

Редактор графики юнитов.

www.camsys.org/cgi/download.cgi?id=sg

4. Arsenal III

Редактор характеристик юнитов.

www.camsys.org/cgi/download.cgi?id=as3

5. TileEditor

Редактор ландшафта и бэкграунда.

www.camsys.org/software/StarCraft/TEInstall.exe

6. Smacker Video Technology

Набор программ для создания SMK-файлов.

www.radgametools.com/down/smacker/setup.exe

7. Патчи для Starcraft и Brood Wars.

Два патча, без которых, скажем так, у вас ничего не получится. К инсталляции обязательны.

WorldCraft 2.1

По многочисленным просьбам выкладываем на компакт опубликованную в прошлом номере статью-руководство по редактору уровней для Half-Life — **WorldCraft**. Также выкладываем сам WorldCraft, который в прошлый раз по досадной случайности технического толка промахнулся мимо компакт-диска и присутствовал только в виде фрагмента патча, что оказалось не для всех понятным

Дополнительно мы заново ставим учебный уровень от **or@NGE**, автора статьи. Уровень дается в трех вариантах, благодаря чему реально открыть его в любом редакторе соответствующего профиля, не только в Worldcraft. На компакте присутствуют:

igroman1.bsp — уровень, готовый для запуска (поместить в **\halflife\valve\maps** и запустить через консоль командой map).

igroman1.rmf — неоткомпилированый уровень для просмотра и редактирования в Worldcraft.

igroman1.map — неоткомпилированый уровень для просмотра и редактирования в других редакторах Half-Life.

Дополнительная информация в Сети: http://halflife.gamedesign.net

Shogun: Total War

Простенькая, но суперполезная утилита для игры, о которой рассказывается в соответствующем материале догадайтесь в какой рубрике, обрела свое законное место на компакте. Это **калькулятор**, служащий для просчета поединка между двумя армиями.■

DEATHMATCH



Моды для Quake 3: **Fists of Fury, AquaLung (плюс патч), Freeze Tag.**

Моды для Half-Life: **The Gathering, Runaway Train, GoldenEye.**

Моды для Unreal Tournament: **Chaos UT, Tactical Ops, Blimpy Boy, Unreal 4ever Tournament.**

Неофициальный патч для **Unreal Tournament 4.23.**

И, наконец, самое важное. На компакте находится **серия триксов для статьи "Ку3: Тактическое руководство"**, напечатанной в рубрике Deathmatch и являющейся одним из основополагающих материалов этого номера. Всем, кто надеется достичь серьезного уровня в Quake, совершенно необходимо ознакомиться с этим. Спасибо Jackie, автору данного руководства, что не пожалел времени и сил и записал столько приемов и моментов!

Описание всех модов вы сможете найти в рубрике **"Deathmatch"**. ■

МАТРИЦА



Save-файлы

На компакт-диске в этот раз были выложены **сохраненки** к играм **Dark Reign 2, Warlords: Battlecry, Traffic Giant** и **Icewind Dale,** сделанные нашими авторами в процессе прохождения тех игр, подробные материалы по которым вы можете прочесть в этом номере в "Матрице".

KISS Psycho Circus

Для игры **KISS Psycho Circus** мы пошли на совершенно беспрецедентный шаг. А именно: на компакте находятся самые натуральные **MP3** с некоторыми хитами этой рок-группы. К сожалению, длина песен ограничена (меньше минуты), дабы не нарушать авторские права. ■

RULEZZ&SUXX

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ ABSOLUTE GAMES



WWW.AG.RU

Arcatera: The Dark Brotherhood	6.0	KISS Psycho Circus: TheNightmare Child	9.0
BANG! Gunship Elite	6.0	Pompei	4.0
Dark Reign II	6.5	Sprint Car Racing	2.5
Dukes of Hazzard	3.0	Submarine Titans	5.0
Extreme Freestyle BMX	5.0	Traffic Giant	6.0
Icewind Dale	8.0	Warlords Battlecry	7.0

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН



Даже новостная рубрика в этом номере отличилась! На компакте — огромная подборка фотографий Ангелины Джоули, которой суждено исполнять роль Лары Крофт в снимающемся сейчас кинофильме по мотивам всем хорошо известной игры Tomb Raider. Только учтите, что некоторые фотографии... ммм... не совсем вписываются в рамки общепринятой морали. И мы могли бы, конечно, напялить на себя маску ханжества, укрывшись ею по самые уши, но — зачем? Вещи являются такими, какие они есть. И пусть народ знает своих героев в лицо. Точнее, героинь. Точнее — по фигуре. Ведь в данном случае именно, так сказать, общий облик актрисы — главное. Или мы чего-то недопонимаем? ;) ■

ПОСТОЯННЫЙ НАБОР



После нескольких, но вполне заслуженных нами упреков, прозвучавших на интернет-форуме "Игромании", редактор "CD-Мании" очнулся от летней крезанутости окружающего мира и бросился скачивать программы. Не надейтесь, грозные критики: ТОЛЬКО свежий и ТОЛЬКО лучший софт, который бывает нужен всем. Это и программы для просмотра картинок, и "аська", и почтовая программа для скачивания e-mail'а, и музыкальный проигрыватель, и архиватор, и программа для докачки файлов (мнение редакции разделилось, поэтому в этот раз на CD будут две "лучшие" программы). Там же вы найдете: программу-клиент для IRC, интернет-браузер, а также самый настоящий DirectX! И, как обычно, Magic Suitcase и MTC.

Итак, в этот раз на компакте "Игромании":

ICQ 2000a Beta v.4.31 build #3143 (плюс официальный патч, русифицирующий программу), **Winamp** 2.64, **The Bat!** 1.45 (плюс официальный языковой модуль, русифицирующий программу), **ACD Digital Image Management Suite** 2.0 (в поставку входят ACDSee 3.0, PicaView, Image Fox), **WinZip** 8.0, **GolZilla** 3.5, **ReGet** 1.6 (русская версия), **mIRC** 5.71, **DirectX** 7.0a (русская версия), **Sibcon Communicator** 4.7 (русская версия), **Magic Suitcase** (добавлены сеты **Nemesis** и **Prophecy**), **Magic Trainer Creator**.

Библиотека читов **Dirty Little Helper (DLH)** присутствовала на компакте позапрошлого номера и, согласно нашему правилу выкладывать ее раз в три месяца (чаще нельзя — слишком много места занимает), мы снова опубликуем ее, со всеми добавлениями, в следующий раз. ■

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА



Все, что рассматривается в рубрике и выкладывается на компакт, является работоспособным, т.е. наделено умением успешно устанавливаться на вашем компьютере и продуктивно функционировать. Однако системные конфигурации у всех разные, железо в каждой машине тоже уникальное и пребывающее в по-своему неповторимом сочетании, а как следствие, нередко случается так, что та или иная программа (или что угодно еще) на отдельно взятой конкретной машине работать не хочет. Если такие сложности возникают и вы ну ничего не можете поделать, как ни старались, то можете написать на ***torick@igromania.ru*** либо на ***адрес редакции*** (тогда желательно оставить телефон), обрисовав проблему и те причины, согласно которым, как вам кажется, означенная проблема могла возникнуть (сами понимаете, на наших-то машинах это все работает, а как следствие, нам надо знать, что там такое непонятное может происходить, отчего на вашей машине сбои возникают). Стопроцентную гарантию решения возникающих проблем не даем (не мы ведь это все создаем и по ночам программируем да рисуем; кто знает, что там может быть...), но постараемся помочь. То же самое, разумеется, касается и трудностей с запуском/функционированием компакта, если вдруг таковые возникнут.

Содержание рубрики подготовили и скомпилировали
Святослав Торик (torick@igromania.ru)
и ***Олег Полянский (rod@igromania.ru)***
при конкретном участии
aka Геймера (gamer@igromania.ru),
а также других сотрудников журнала "Игромания".

Программирование и дизайн компакт-диска —
Игорь Власов (viv@igromania.ru).

Пожелания и предложения направлять на ***gamer@igromania.ru.*** ■

Подполковник Негода
negoda@igromania.ru



I. Игры

Из России с любовью

Нечасто маститые западные разработчики балуют нас играми про Вторую мировую с участием русских. Если судить по компьютерным играм, то можно подумать, что все важнейшие события войны разворачивались в Нормандии... Впрочем, будет и на нашей улице праздник; имя ему **Panzer General III:**



Panzer General III: Scorched Earth

Scorched Earth. Разработчики обещают отобразить военные действия на восточном фронте с такой широтой и размахом, как этого не делал еще никто. Ожидаются две кампании, за русских и за немцев, общей протяженностью в 250 сценариев. Будут и отдельные сценарии — в количестве 40 штук. Кроме двух названных сторон конфликта, в игре участвуют американцы (куда ж без них?), англичане и даже поляки. Движок используется трехмерный, тот, что мы видели в Panzer General 3D Assault. Дата релиза пока не названа.

Комиксы о супермене... на PC?

Да, такое не только возможно, но даже планируется к скорой реализации. И не кем-нибудь, а создателями System Shock 2 — командой **Irrational Games**. И это будет не платформенной аркадой, а полноценной RPG. Или, как называют ее сами разработчики, **Superhero RPG**. Основной фишкой игры будет полная интерактивность. Верно, кому нужны супермены, если они не могут прошибать стены кулаком и швыряться автобусами? Кстати, супергерой, по мнению разработчиков, вовсе не значит "хороший парень, спасающий мир". В игре будут представлены несколько суперменов; некоторые из них окажутся отнюдь не положительными персонажами. Действие этой тактической ролевки будет происходить на специальных аренах, представляющих собой городские кварталы и прочую хорошо разрушаемую местность. Создатели постараются максимально приблизить игру к первоисточнику, то есть комиксам. Одним словом, новая РПГ от Irrational Games посвящается американцам, детям и деструктивным маньякам.

Поиграем в кондукторов



Microsoft Train Simulator

Куда катится мир! Нет, правильнее сказать, до чего дошла **Microsoft**?! Тесно им стало, таким большим, но удивительно мелкомягким, в рамках традиционных жанров. И решили они выдумать новый. Да такой, чтобы пар из ушей валил, как у паровоза. Кстати, чем не жанр? Симулятор пассажирского поезда. Спросите, кто в это

С Р О Ч Н О В Н О М Е Р

Star Wars — RPG!

Великая канадская команда **BioWare** (Baldur's Gate, MDK 2, Neverwinter Nights) объявила недавно о начале сотрудничества с **LucasArts**, результатом чего должна стать довольно необычная игра. Необычная для BioWare. А для LucasArts новая игра станет той соломинкой, которая будет призвана вытащить тонущую в провальных играх вселенную **Star Wars**. Речь идет о глубокой, в лучших традициях BioWare, классической RPG во вселенной Star Wars. Проект находится в зачаточной стадии, поэтому пока известно немногое. Расскажу, что смог выяснить.

Первое. Действие происходит за 4000 лет до событий "Эпизода I" киноэпопеи и вертится вокруг борьбы добрых Jedi и злых Sith. В те времена джедаи мудро и справедливо управляли огромным количеством планет, объединенных ими в единую республику. А ситы, дальние предшественники Дарта Вейдера и джедаев темной стороны Силы, исподтишка старались поднапакостить и претворить в жизнь свои мерзостные планы (гм... собственно, не прошло и четырех тысяч лет, как им это удалось...).



Второе. Разрабатывается новый движок, однако пока не решено, окажется он 2D или 3D. Более вероятно, что 3D.

Третье. Как и в Baldur's Gate, усилия Bioware направлены в первую очередь на сингл, однако мультиплеер в каком-то виде тоже предполагается сделать. Четвертое. Вероятно, кроме PC игра выйдет на Dreamcast, PS2 и для Макинтоша. Пятое. Раньше 2002 года ее ждать не стоит. Все — больше пока ничего не известно. Даже точного названия.

А параллельно студия **Verant Interactive**, силами которой был создан мощнейший онлайновый проект EverQuest, сейчас в тесном сотрудничестве с LucasArts Interactive трудится над **онлайновой ролевкой по Star Wars**, релиз которой назначен на следующий год. Действие происходит в рамках классической трилогии "Звездных войн". Выйдет и на PC, и на видеоприставках нового поколения одновременно.

Мы будем держать вас в курсе происходящего по обоим проектам.

будет играть? Ну мы же все играем в их Windows. И ничего, терпим. Стерпим и Microsoft Train Simulator, который отправится покорять вершины хит-парадов уже весной 2001. Думаете, там какая-то экономика будет, менеджмент? Не-а... Зато нам обещают чуть ли не ролевую игру. Можно играть за машиниста, кондуктора (!), пассажира (!!) и даже за железнодорожного служащего, который стоит на переезде и поднимает флажок при прохождении поезда (!!!). Представляю, какой увлекательный геймплей нас ждет в новом творении MS. И ведь они еще ЭТО будут продавать за деньги!

Оззи Осборну стало завидно

Нет, действительно: Kiss получили настоящую компьютерную игру про самих себя и теперь наслаждаются лаврами не только музыкальной, но и киберславы, а Оззи Осборн чем хуже? Ничем. А раз так, ему срочно нужна собственная игра. Главное — найти разработчика с подходящим названием. Этот шаг уже сделан: увековечивать певца в киберпространстве будет команда под звучным названием iROCK (приблизительно это можно перевести как "Я крут"). А большего пока сказать нельзя.


Может быть, это картинка из будущей игры?

В Diablo II будет специальный персонаж для PKilling?

Кажется, слухи о грядущем адд-оне к Diablo II подтверждаются. На фанатских сайтах уже появились перечни скиллов двух новых персонажей и прочая почти официальная информация. Теперь ею уже охотно делятся даже сотрудники компании. Прежде всего, конечно, интерес представляют два новых героя: Druid и Assassin. Первый — маг, повелевающий зверями и силами природы (может превращаться в разных животных или призывать их как некромант, может вызывать бури...). Второй — настоящий убийца, персонаж, главным образом созданный для убийства других игроков. Специализируется на скрытности и мгновенном умерщвлении противника. Что-то типа ниндзя. Еще в дополнении ожидается большое количество нового оружия и монстров, а сюжетная линия будет развиваться вокруг спасшегося Baal'a. Сроки выхода адд-она пока не называются.

Каждому геймеру по личному AvP!

Чем отличается AVP от AvP? Правильно: первый убивает вирусы, а второй — нас, геймеров. Чтобы процесс истребления шел как можно разнообразней, авторы (не те, которые "Касперский", а те, которые Fox Interactive) решились на грандиозный по своей значимости шаг. Они опубликовали исходники кодов для AvP Gold, так что теперь любой желающий может наваять Что Угодно vs. Что Угодно. Дейв Сталкер, который и сообщил эту новость в своем .plan'е, в том же тексте, абзацем ниже, упомянул компанию Monolith. По его словам, слухи об участии этой команды в разработке сиквела к AvP официально подтверждены и он очень счастлив по этому поводу. Короче, все рады и все хорошо. А Касперский продолжает ловить вирусы.


Alien vs. Predator Gold

Варвара-а-а, ну где ты, Варвара-а-а?!..

Копите на крутейший комп? Или на мотоцикл? Ну, тогда вам повезло — мы нашли лучшее применение вашим деньгам! Доставайте из-под матраса $1000 и — вперед, на онлайновый аукцион eBay (*www.ebay.com*), покупать Варвара 80-го уровня. Правда, начальная цена была меньше — всего 800 долларов, но сомневаюсь, что она долго задержится на этой позиции. Продавец объявил, что отдаст своего персонажа из Diablo 2 любому, кто предложит за него более тысячи долларов. Так что торопитесь, это может быть вашим единственным шансом!


Diablo II Barbarian

...И чего только в мире не происходит...

Цивилизация с человеческим лицом

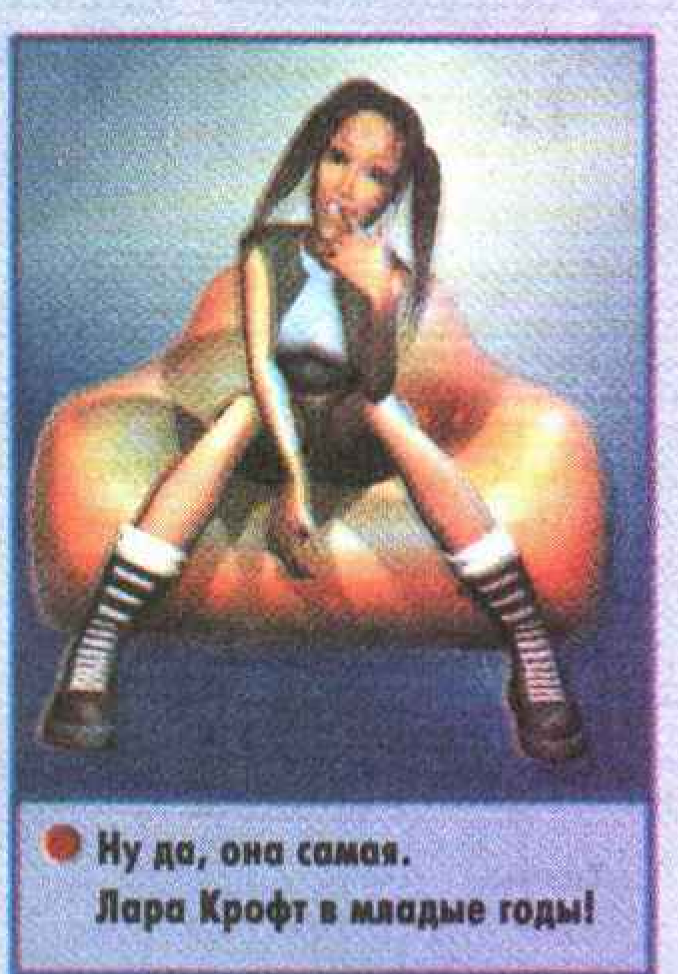
Занятный конкурс сотворили выдумщики из Firaxis в честь своего четырехлетия. Сид с сотоварищами предлагает нам прислать ему фотографию, где мы, их рьяные поклонники, празднуем, соответственно, их же хэппи бездэй. Причем не просто мордой в салате, а как-нибудь творчески. Например, вырядившись в солдата времен Гражданской войны в США или учудив на полу эмблему Firaxis (огненное колесо) из кетчупа Uncle Ben's (возможно, подойдет и "Балтимор"). Самое интересное, как обычно, ожидает победителя. Его физиономия (та, которая в салате, заправленном "Балтимором") будет помещена в игру Civilization III и, таким образом, на века войдет прямиком в анналы истории. Так что, не теряя времени, шейте форму Южанина, или Северянина, или, на худой конец, Альфа-Центаврянина, и за дело!



Вот такое огненное колесо надо изобразить кетчупом на скатерти!

Лара мертва! Да здравствует Лара!

Как известно, бессмертная Лара Крофт все-таки умерла. В конце четвертой серии этой мыльной оперы ее завалило камнями. К счастью, насмерть. Но наивны были те, кто полагал, что Лариска даст себя так легко похоронить! Не сколочен еще такой гроб... А значит, шоу продолжается. Встречайте: Tomb Raider Chronicles. Игра-воспоминание. Несколько близких (надо полагать, весьма близких) знакомых мисс Крофт собираются вместе и начинают вспоминать ушедшую подругу... Мы-то и будем управлять этими воспоминаниями, облеченными во вполне осязаемую женскую форму. Нас ждут приключения 14-летней Лары в Риме, Ирландии и даже России! Нововведения, как обычно, минимальны и касаются не столько игры, сколько героини.


Ну да, она самая. Лара Крофт в младые годы!

Продай свой mod за деньги!


Wargame Development Kit в действии

Любопытная идея пришла в голову кому-то из **Shrapnel Games**. Теперь любой желающий может не только создать свою модификацию их игры **Armies of Armageddon**, но и продать ее через их сайт! Для этого надо скачать **Wargame Development Kit**, поменять в игре весь арт, написать собственные правила, и... новый варгейм готов! Теперь его можно отсылать обратно в Shrapnel Games, где он пройдет строгий отбор. Если продукт окажется конкурентоспособным и коммерчески не безнадежным, компания выставит его, наряду с другими модами, на своем сайте на продажу. Вам же будет предложен контракт, по которому вы будете получать определенный процент прибыли от продаж теперь уже вашей игры. Звучит заманчиво, правда? Вот только так ли это легко — сделать игру, за которую кто-то захочет отдавать живые деньги?..

RA2 на подходе

Хавард Бонин, продюсер **Red Alert 2**, объявил недавно, что игра уже завершена, идет финальная отладка, и что 15 сентября она отправится на золото. Вот так, только недавно, казалось бы, ее анонсировали, и уже — на золото. Не сказалась бы такая скороспелость на качестве игры...



II. Индустрия

Take 2 покупает PopTop


Tropico (PopTop)

Игровой гигант **Take 2** официально объявил о своем новом приобретении, каковым является компания **PopTop Software**, разработчики Railroad Tycoon II и — если кто вдруг не в курсе — первого и второго Heroes of Might and Magic. Сейчас PopTop работает над проектом **Tropico**. Никаких анонсов или заявлений о возможных изменениях в работе PopTop пока не поступало.

Гейм-индустрия на гране краха?

Намечается тревожная тенденция. Крупные компании, так или иначе вовлеченные в гейм-индустрию, все чаще объявляют о финансовых затруднениях, потерях, убытках, а то и вообще о банкротстве. Когда это случается с новичками или маленькими фирмами — тут нет ничего удивительного, но когда... Судите сами. По Сети ползут слухи, что **Havas** собирается продавать... компанию **Blizzard**! Казалось бы, золотое дно, один StarCraft сколько прибыли принес, а Diablo II вообще бьет все мыслимые и немыслимые рекорды продаваемости. Ан нет — финансовые проблемы загнали гиганта в угол, и он, возможно, будет вынужден расстаться со своим любимым детищем.

Sony не отстает от других: за период с апреля по июль компания умудрилась потерпеть убытков аж на $810 млн.! И это при значительных объемах продаж PlayStation 2, а также игр для нее. Особенно удручающе эта цифра смотрится, если сравнить ее с прошлогодним показателем за тот же период, когда компания получила 169 миллионов долларов прибыли.

Наконец, **EA** тоже понесла в этом квартале убытки, правда, не такие значительные, всего каких-то $42 млн. Пресс-менеджеры компании объясняют это летним сезонным падением продаж. Но ведь в прошлом году в эти же месяцы компания получала прибыль! Труднообъяснимый факт. Может, опять вспышки на Солнце...

Даты выхода игр

Август	
High Impact Paintball	14
Homeworld Cataclysm	15
Sydney Olympic Games 2000	18
Madden NFL 2001	22
Age of Empires II: Conquerors	24
Reach for the Stars	25
Animorphs	27
Star Trek: New Worlds	28
Action Man	30
Battleship II	30
The Sims: Livin' at Large	30
Cabela's Grand Slam	31
Сентябрь	
Crimson Skies	01
Deer Avenger 3	02
Dirt Track Racing: Sprint Cars	02
Legends of Might and Magic	04
IHRA Drag Racing	04
Star Trek Deep Space Nine: Fallen	11
Baldur's Gate 2	14
Bass Avenger	15
Business Tycoon	15
Deep Fighter	16
Microsoft Golf 2001	17
Oni	17
Riddle of the Sphinx	17
4X4 Evolution	18
Jet Fighter IV	18
Frogger 2	19
Star Trek Voyager: Elite Force	19
Tony Hawk Pro Skater 2	20
Metal Gear Solid	20
Midtown Madness 2	21
Racing Madness	21
Stars! Supernova	22
Blair Witch 1: Rustin Parr 1941	25
Silent Hunter II	25
Wizards & Warriors	26
Legend of the Blademasters	27
NHL 2001	29
S.W.A.T. 3 Elite Edition	29
Октябрь	
Tomb Raider Chronicles	01
B17 Flying Fortress II	02
Indy Racing League 2000	02
Skip Barber Racing	02
Steel Panthers World at War	03
Command & Conquer Red Alert 2	10
Evil Dead: Hail to the King	11
Combat Flight Simulator 2	12
Monopoly Tycoon	12
Harpoon 4	13
Arcanum	14
Giants: Citizen Kabuto	14
Half Life Hostile Takeover	15
Kingdom Under Fire	16
Tribes 2	16
Pac Man	17
Star Trek Deep Space Nine Dominion Wars	17
Wall Street Trader 2001	17
Age of Sail II	20
Blair Witch 2: Coffin Rock 1886	23
FIFA 2001	24
Gangsters 2	30
Rune	30
Sheep	30
American McGee's Alice	31
Hidden and Dangerous II	31
Woods PGA Tour 2001	31
Zeus: Master of Olympus	31

Компьютерную игру перепутали с фильмом

Истерия по поводу дьявольских компьютерных развлечений, после которых дети становятся жутко агрессивными, звереют, хватают стволы и бегут стрелять по живым мишеням, продолжает терзать обывательские умы. Создатели **Soldier of Fortune** уже столкнулись с обвинениями в излишней жестокости своей игры и, полагаю, вряд ли сильно удивились решению канадских властей. А решение было... э-э-э... неординарным. SoF признали фильмом для взрослых. Почему фильмом? Да потому, что по канадским законам все картинки, которые движутся (move), относятся к классу фильмов (movie). Взрослые фильмы положено продавать в специальных магазинах, в недоступных детям местах и т.д. О как!



Да уж, кино для взрослых...

Гаражные Игры

Рик Оверман (Rick Overman), один из ведущих разработчиков команды **Dynamix**, объявил о том, что он покидает студию, чтобы начать собственный игровой бизнес. Рик собрал трех своих друзей и решил основать собственную компанию. Маленькую, зато свою. И название придумал камерное, уютное... **GarageGames**, т.е. "Гаражные Игры". Значится, соберутся они вчетвером под вечер в гараже за бутыл... в смысле, за компьютером, и будут клепать хиты. Опять же маленькие, зато свои. О первом хите, как и о приоритетах в деятельности гаражного кружка, пока ничего информации не поступало.

СРОЧНО В НОМЕР

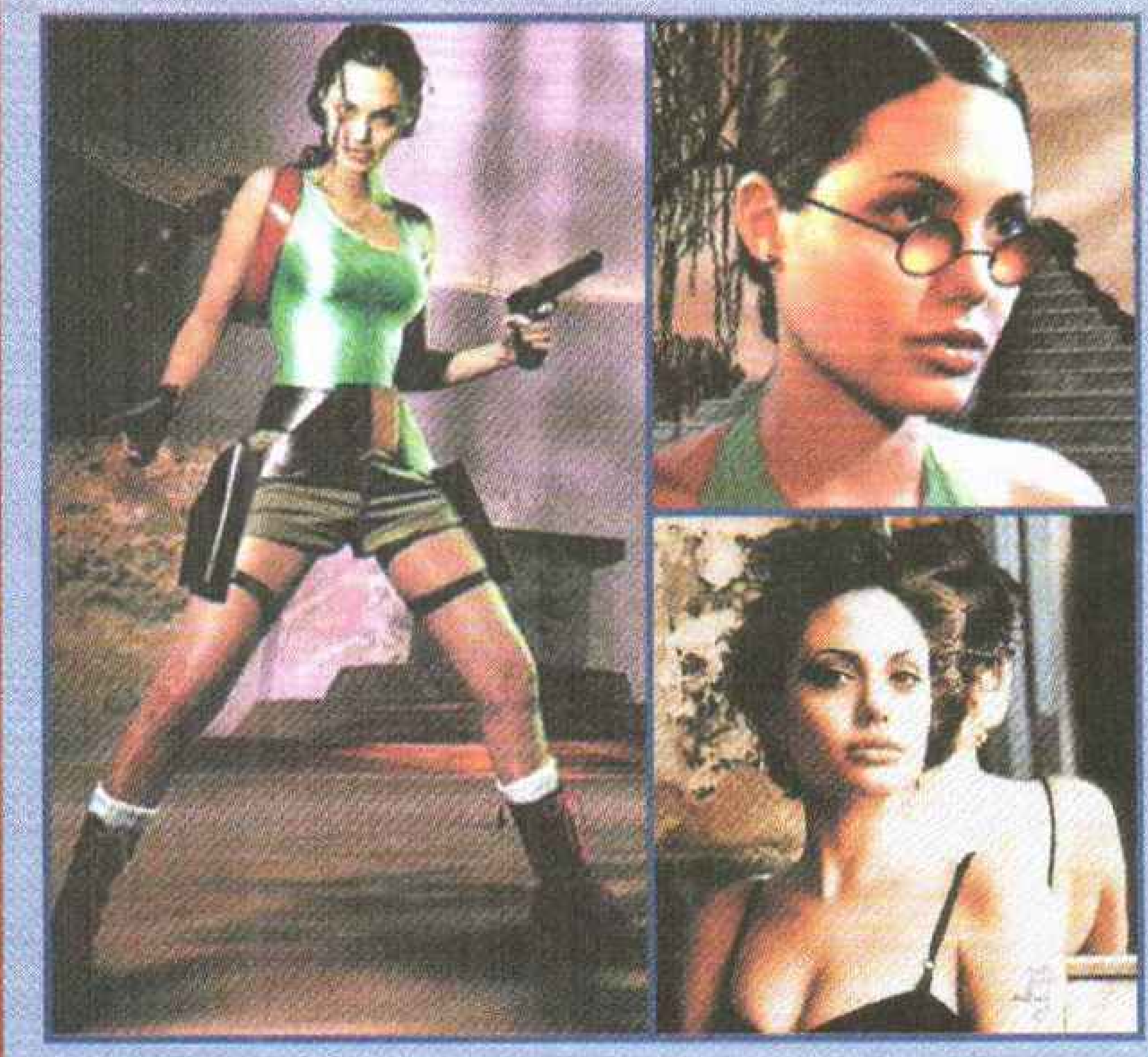
Tomb Raider: съёмки начались

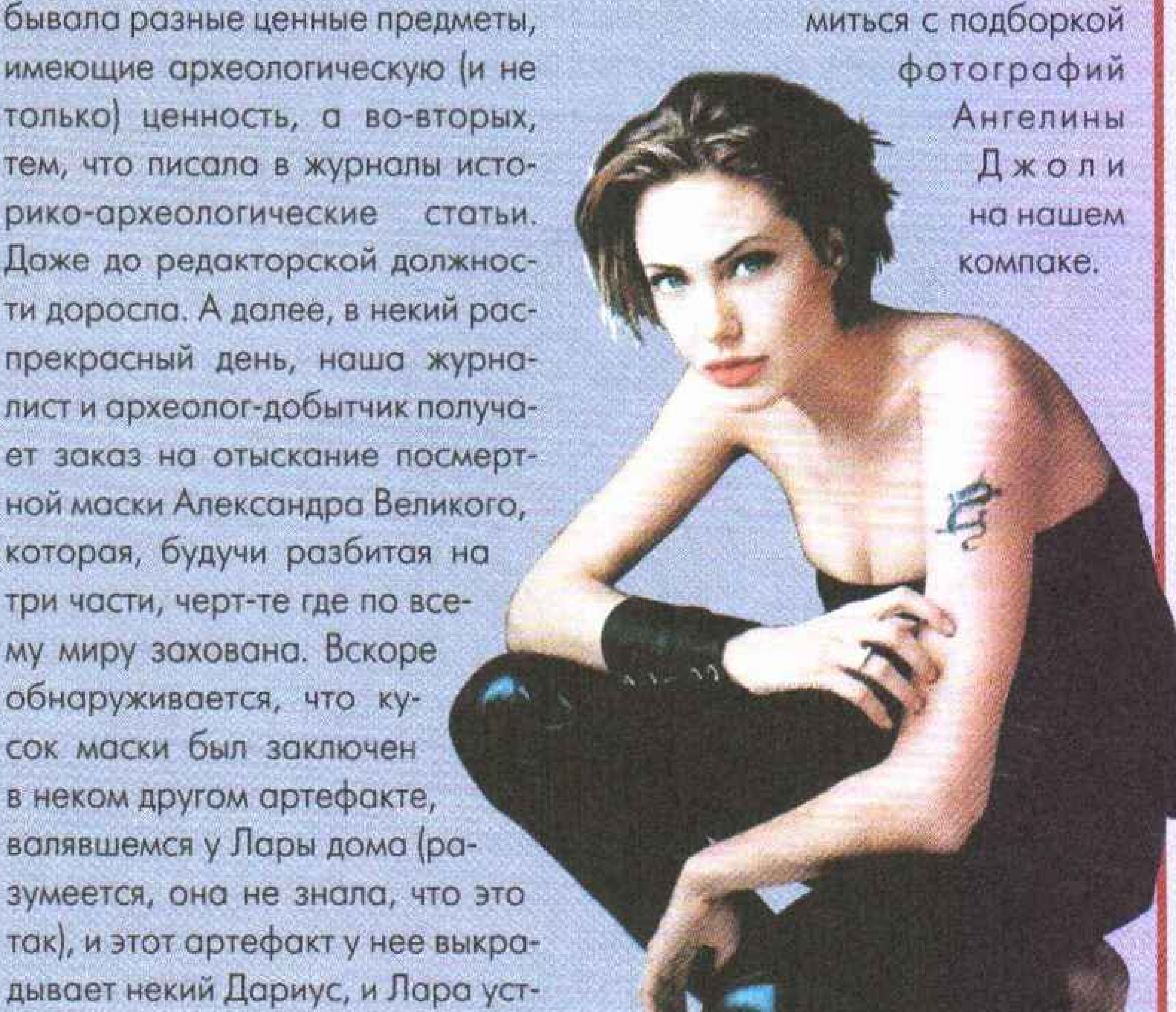
Ну наконец-то... Долго они собирались. Больше года, если ничего не путаю. В общем, кинокомпания **Paramount Pictures**, отвергнув кучу сценариев и перепробовав дюжины режиссеров и актрис, наконец-то приступила (да, именно приступила!) к съемкам **кинофильма по мотивам Tomb Raider**. Режиссером стал **Саймон Уэст** (Simon West), за плечами которого блокбастеры «Генеральская Дочь» с Траволтой и «Con Air» с Николасом Кейджем. Сценарий написали **Майкл Уэрб** (Michael Werb) и **Коллеари**, тоже **Майкл** (Michael Colleary); их авторству принадлежит, например, сценарий "Без лица". А на роль Лары Крофт приглашена **Ангелина Джоли** (Angelina Jolie). Вы можете видеть ее на фотках (на одной из них — в амплуа Лары). Она неоднократно снималась в кино и на телевидении. Последний раз засветилась в "Угнать за 60 секунд", где сыграла главную (потому как единственную на фильм) женскую роль. "Угнать за 60 секунд" активно идет в прокате по России — полагаю, многие его видели и в состоянии составить впечатление о ее: а) актерских возможностях (на мой взгляд — средних), б) внешних данных (тут уж сами судите). Интересующиеся могут посетить посвященный ей сайт ***www.ajolie.com*** — биография, фотографии и многое другое там содержится в избытке.

Сюжет вкратце таков. Дочь английского аристократа, Лара Крофт с рождения вращалась в высшем обществе. Когда она была в возрасте 21 года, самолет, на котором она летела над Гималаями (целью полета было покататься с гор на лыжах), потерпел аварию. Свалился, другими словами. В течение двух недель она была вынуждена бороться за выживание в условиях, означенному выживанию никак не способствующих. И к тому моменту, как ее нашли и спасли, она уже стала такой, какой мы ее знаем. Вслед за этим у нее случился разлад с семьей, и следующие восемь лет она провела, путешествуя по миру, изучая древние гробницы, храмы и тому подобное. Вы смотрели фильмы про Индиану Джонса?.. Помните, чем он по жизни занимался?.. Так вот: тут почти то же самое. Лара зарабатывала себе на жизнь тем, что, во-первых, добывала разные ценные предметы, имеющие археологическую (и не только) ценность, а во-вторых, тем, что писала в журналы историко-археологические статьи. Даже до редакторской должности доросла. А далее, в некий распрекрасный день, наша журналист и археолог-добытчик получает заказ на отыскание посмертной маски Александра Великого, которая, будучи разбитая на три части, черт-те где по всему миру захована. Вскоре обнаруживается, что кусок маски был заключен в некоем другом артефакте, валявшемся у Лары дома (разумеется, она не знала, что это так), и этот артефакт у нее выкрадывает некий Дариус, и Лара устремляется за ним в погоню по городам и странам, а потом выясняется, что у Александра (который Великий) был еще щит Ахиллеса, который делал своего носителя неубиваемым, а Дариус (который спер артефакт с куском маски) хочет с его (щита) помощью поработить мир (наш), и миссия Лары (Крофт) из банальной возможности подзаработать на маске (Александра) превращается в крестовый поход по спасению мира (нашего)... Ну и так далее, в духе динамичного добротного приключения.

Бюджет фильма составит 35-50 миллионов долларов. Снимут примерно за полгода, может, чуть больше.

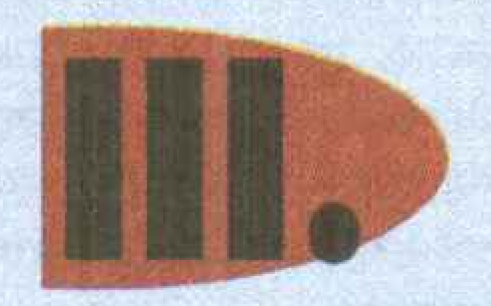
Желающие могут ознакомиться с подборкой фотографий Ангелины Джоли на нашем компакте.





Уберите детей от игральных автоматов!

В **Индианаполисе** новое веяние: теперь там есть игральные автоматы только для взрослых. Нет, это не эротический покер, не рулетка на деньги, это обычные видеоигры, преимущественно относящиеся к любимому в народе жанру action. Если игра, по мнению властей, изобилует жестокостью, такой автомат следует отгораживать от детей — в самом прямом смысле этого слова. То есть "нормальные" автоматы должны быть отгорожены стеной или занавеской от "ненормальных", кроме того, "злые" игры должны проходить не менее чем в 10-ти футах от "добрых". Не иначе как автоматы, источающие агрессию, были признаны заразными. Интересен и возрастной порог, разграничивающий детей и взрослых: 18 лет. Любопытно, они там знают, что бОльшая часть сильнейших игроков мира, например, в Quake, еще не достигла того возраста, когда им можно смотреть на такую жестокую игру?



III. Россия

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Локализуем Луну

Локализация стратегии **Earth 2150** компанией **Snowball Interactive** оказалась настолько удачной, что было решено взяться и за продолжение этой игры, названное **The Moon Project** (от того же разработчика — **TopWare Interactive**). В русской версии игра будет называться «Дети Селены»; в награду за приверженность российских геймеров к локализациям эта игра появится у нас одновременно с выходом немецкой версии и на месяц раньше, чем в "остальной" Европе.

Сюжет «Детей Селены» повествует о тех событиях апокалипсиса 2150 года, которые остались за рамками «Войны Миров». Пока милитаризированный Евроальянс и технократичный Атлантический Союз обмениваются локальными ядерными ударами, Дети Селены — новые хозяева Луны, некогда бывшие простыми колонистами — занимаются сверхсекретным проектом. Проектом, который покончит с противниками раз и навсегда, раньше, чем Земля превратится в безжизненную огненную глыбу от неминуемого сближения с Солнцем. Три кампании; новые юниты, здания и технологии; усовершенствованная



И снова "Земля". Теперь – еще и на Луне!

версия игрового редактора; мультиплеерные карты реальных населенных пунктов — как вам идея утрамбовать гусеницами российских танков улицы постапокалиптического Амстердама или Мюнхена?

Забугорные хиты от "Буки"

Компания «**Бука**» продолжает миссионерскую деятельность по локализации хитовых западных игр для нашего рынка. На сей раз в подопечные взяты такие, не побоюсь этого термина, титанические проекты, как **Oni**, **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** и **Rune**. Все эти игры должны совершить набег на рынок осенью. Поиграем по-русски?

Освоить советскую авиацию

Был у нас во время Великой Отечественной войны такой замечательный самолет — ИЛ-2. Очень хороший штурмовик. Первый



Перед вами – МиГ-3

в мире бронированный самолет, если мне не изменяет память, его еще прозвали "летающий танк", или "летающая крепость". Обидно, что западные разработчики игр не уделяли должного внимания этой машине. Что ж, положение исправила отечественная студия **Maddox Games**, которая уже давно трудится над авиасимом времен Второй Мировой. Новость же состоит в том, что компании удалось наконец найти издателя, который будет издавать игру на западе. Им стала **Blue Byte**. Игра же будет называться **IL-2: Sturmovik**. Конечно, кроме "летающей крепости" можно будет управлять и другими самолетами: МиГ-3, Ла-7, Як-7. На протяжении шести исторических кампаний нас будут пытаться сбить 24 вида фашистских самолетов и 65 видов наземной техники и кораблей. Одним словом, полетаем, постреляем!

Стать Генералом за бесплатно

Хотите? Это вполне возможно — компания **NewGame Software** (*http://newgame.agava.ru/*) выпустила новую версию стратегической игры "**Генерал**". Это пошаговая военно-экономическая стратегия, играть в которую могут одновременно до 20 человек. Поддерживаются различ-



Обратите внимание – в меню на первом месте находится именно сетевая игра. Это принципиально!

ные виды мультиплеера: по модему, локальной сети, через Интернет, а также за одним компьютером. По словам разработчиков, игра обладает "приятным интерфейсом, великолепным балансом и мудрым AI". Вероятно, это заставит вас просидеть за ней с друзьями долгое время. На сайте компании в Интернет публикуются рекорды лучших игроков со всего мира.

Графически игра не представляет собой ничего. В плане геймплея — являет собой нечто по-своему интересное. Можете скачать, посмотреть. А мы, возможно, расскажем о ней подробнее в следующих номерах.

http://newgame.agava.ru/download/gen44r.zip (1,15 Mb)

"Всеслав" обзавелся сайтом

Отныне и навеки на сайте компании **Snowball** (*www.snowball.ru*) будет располагаться страничка по вечнозеленому "**Всеславу**". Страничка существует в двух вариантах: русскоязычном и англоязычном. Автору этих

строк, то есть мне, на момент написания новости удалось увидеть только "не наш" вариант; но Snowball клятвенно обещали, что "наш" будет доступен буквально сегодня же. Так что к моменту выхода журнала вы сможете, так сказать, полноценно его посетить.

"К-Д Лаб" созналась в "Периметре"

Итак, это случилось! Официально и довольно подробно анонсирован новый проект от компании **"К-Д Лаб"** под рабочим названием **"Периметр"**. Вкратце мы уже писали о нем — это будет RTS, но крайне необычная. Почитайте кусочек пресс-релиза:

"Периметр" представляет собой стратегическую игру в реальном масштабе времени, построенную на захвате территории с помощью динамического мелкодетального изменения ландшафта и окружения этих зон специальным защитным барьером-периметром. Игровой момент сочетает в себе как современные приемы управления группами юнитов и ресурсами из популярных RTS, так и проверенные веками территориальные принципы четко выраженного захвата жизненного пространства, в выбранном жанре на данный момент относительно слабо использующиеся.

Базовая идея проекта состоит в том, что игрок имеет в своем распоряжении несколько сил, каждая из которых представлена своим набором объектов, функций и методов управления, с помощью которых он может как угодно изменять игровой ландшафт, построенный на продвинутой "ноу-хау" псевдовоксельной технологии, и окружать участки любой формы непробиваемым силовым барьером, генерируемым замкнутыми потоками специальных периметр-юнитов, а также вести достаточно привычные для любителей RTS боевые действия с помощью наземных и воздушных сил в рамках предлагаемой игровой модели. Игрок должен постоянно следить за своим расширяющимся периметром и планировать свои действия с учетом имеющихся ресурсов, состояния окружающей среды и действий противника".

В общем, основная идея ясна, а в будущих номерах мы постараемся рассказать о "Периметре" куда как подробнее. ■

50 Российский компьютерно-игровой хит-парад

АВГУСТ 2000

Июль	Июнь	Всего месяцев	Достигнутый максимум	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	4	2	1	Diablo II	Blizzard/Havas	Rogue RPG
2	2	2	2	Shogun: Total War	Creative Assembly/Electronic Arts/Soft Club	Strategy
3	12	2	3	Icewind Dale	Black Isle/Interplay/"Новый Диск"	Rogue RPG
4	24	2	6	Deus Ex	ION Storm/Eidos	RPG
5	14	6	2	The Sims	Maxis/Electronic Arts/Soft Club	Life Sim
6	—	—	48	Traffic Giant	JoWood/Snowball/1C	Strategy
7	19	8	1	Unreal Tournament	Epic/GT Interactive/Soft Club	Action
8	3	8	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-on	New World/3DO/"Бука"	Strategy
9	1	3	1	MDK2	Bioware/Interplay/"Новый Диск"	Action
10	9	2	9	Vampire: TMR	Nihilistic/Activision	Rogue RPG
11	41	8	9	Homeworld	Relic/Sierra	Strategy
12	—	—	18	Dark Reign 2	Pandemic/Activision	Strategy
13	—	—	7	KISS: Psycho Circus	Third Law/Take 2	Action
14	38	6	13	Final Fantasy VIII	Squaresoft/Eidos	ConRPG
15	23	6	1	Might and Magic VIII	New World/3DO/"Бука"	RPG
16	18	2	18	Ground Control	Massive Entertainment/Havas/Soft Club	Strategy
17	17	8	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	Action
18	22	8	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
19	16	8	6	C&C: Tiberian Sun/Firestorm	Westwood/Electronic Arts/Soft Club	Strategy
20	5	5	1	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/Electronic Arts/Soft Club	AutoSim
21	20	5	13	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
22	21	5	6	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
23	30	4	23	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	Action Sim
24	7	5	1	Messiah	Shiny/Interplay	Action
25	10	3	10	Earth 2150/"Земля 2150"	TopWare/Snowball/1C	Strategy
26	8	4	5	Daikatana	ION Storm/Eidos	Action
27	43	3	31	Motocross Madness 2	Rainbow Studios/Microsoft	AutoSim
28	6	4	2	Evolva	Computer Artworks/Interplay	Action
29	36	8	3	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	Strategy
30	29	3	29	Devil Inside/"Дьявол-шоу"	GameSquad/Cryo/Nival/1C	Action/Adventure
31	13	4	7	Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SpaceSim
32	26	2	26	Soulbringer	Gremlin/Infogrames	RPG
33	27	8	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	Strategy
34	34	2	34	Flying Heroes/"Рыцари Поднебесья"	Illusion Softworks/Take 2/"Бука"	Action
35	—	—	34	Warlords: Battlecry	SSG/Red Storm	Strategy
36	40	6	11	Tzar/"Огнем и Мечом"	Haemimont/Snowball/1C	Strategy
37	28	5	7	Nox	Westwood/Electronis Arts/Soft Club	Rogue RPG
38	31	3	24	"Ка-52 против Команча"	Razorworks/Empire/Nival/1C	AviaSim
39	15	3	11	The Longest Journey	Funcom/Empire	Adventure
40	33	8	5	Half—Life/Opposing Force	Valve/Sierra	Action
41	32	8	15	Tomb Raider: The Last Revelation/The Lost Artifact	Core Design/Eidos	Action
42	—	—	39	Combat Mission	Big Time/Battlefront	Strategy
43	11	3	11	EURO 2000	EA Sports/Electronic Arts/Soft Club	SportSim
44	45	3	36	Time Machine/"Машина Времени"	Cryo/Nival/1C	Adventure
45	35	4	17	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT Interactive	Strategy
46	25	4	21	Tachyon: The Fringe	NovaLogic/NovaLogic	SpaceSim
47	39	5	28	Gunship!	Microprose/Hasbro	AviaSim
48	37	2	37	Alien Nations/"Затерянный мир"	JoWood/Snowball/1C	Strategy
49	44	8	10	Ultima IX: Ascension	Origin/Electronic Arts/Soft Club	RPG
50	—	—	27	Metal Fatigue	Zono/Psygnosis	Strategy

*Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке, усредненно объединяя в себе как рейтинги продаж, так и уровень народных симпатий. Составитель - **Дмитрий Бурковский**.*

В РАЗРАБОТКЕ

American McGee's Alice






Кто: Rogue Entertainment/Electronic Arts **Что:** 3D action **Когда:** Ноябрь 2000 года

В основе > Льюис Кэрролл был хорошим сказочником. Льюис Кэрролл написал добрую сказку про Алису в Стране Чудес и про нее же в Зазеркалье. Книжка была насыщена разного рода лингвистическими и математическими задачками, но основа оставалась единой — все будет хорошо. Мистер Американ Мак-Джи, работавший некогда в id, придерживается другого мнения. Хороших сказок слишком много, а Стивен Кинг физически не успевает поддерживать равновесие хороших/плохих произведений. American McGee's Alice — это ОЧЕНЬ злая, ОЧЕНЬ кровавая сказка, даже музыку для которой пишут не кто-нибудь, а Nine Inch Nails.

Страну Чудес посетила некая Черная Королева (кажется, та самая, которая головы сплеча рубила). Вечно опаздывающий Белый Кролик с жилетом и часами был отправлен на поиски Алисы. Девочка, естественно, не могла отказать милым животным... В общем, началась резня.

Rogue Entertainment — не новичок в игровой индустрии. За их плечами адд-он к КуДва, самостоятельная (хотя и бредовая) 3D action/RPG Strife и другое. Ведущий дизайнер, само собой, Мак-Джи, но рядом с ним будут и опытные программисты, скриптеры и так далее.

Как играть > Алиса с ножом в тонкой ручонке. В Third Person Shooter. Ревенонт сказал бы свое веское "КРОВИЩЩА! КИШКИ!! МОЗГИ!!!" и оказался бы прав. Семь видов оружия, большинство — с альтернативным вариантом стрельбы. Огромное множество противников: тут и старые недобрые стражники, и колдуны, и черти. Шахматные фигуры (пешки, Черный Рыцарь, Черная Королева). Говорят даже о появлении Шалтая-Болтая... надеюсь, конечно, не в виде оппонента.

Чем цепляет > Помните: "откусишь гриб с левой стороны — вырастешь, откусишь с правой — уменьшишься"? Грибов-галлюциногенов не будет, зато Алиса с удовольствием будет использовать, к примеру, Demon Dice — вызывает жуткого вида монстра, помогающего справиться с врагами.

Как выглядит > Движок Quake 3: Arena.

Что еще > Мультиплеера, увы, не предвидится.

Будем ждать? С немалым интересом. Успеете перечитать "Алису"?

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Black & White






Кто: LionHead/Electronic Arts **Что:**GodSim **Когда:** Конец 2000 года

В основе > Питер Мулине веников, как правило, не вяжет. Не буду вспоминать Populous, Syndicate, Hi-Octane, Theme Park/Hospital и многое другое, вышедшее буквально из-под пера великого Мастера, когда тот еще обитал в Bullfrog. Просто эти игры доказали, что есть на свете люди, умеющие производить только хорошие либо хитовые игры. Одной из них, несомненно, будет Black & White, определяемый самим Питером как "мой самый амбициозный проект на данный момент". Попробуйте представить себе Мир. Одну планетку, очень похожую на рай. В раю живут разного рода племена. Одно из них поклоняется — ни больше ни меньше — вам! Вы — бог. Просто бог.

Как играть > Племя должно обожествлять вас. Для этого вы можете им покровительствовать, защищать от внешних бед, создавать идеальные райские условия. А можете тиранить их, частенько наказывать, короче, держать в черном теле. В первом случае подчиненные быстро обленятся, перестанут делать свое рабское дело и в итоге могут выйти из-под контроля. Во втором — они могут не выдержать ига и сбежать под крылышко другого бога. Думали, вы здесь только один такой? Да здесь таких, как вы, — пруд пруди! А ведь с ними еще надо бороться...

Вы можете еще воспитать себе любимое животное, скромно называемое Титаном. Таким Титаном может стать, к примеру, огромный лось. Поначалу маленький, как тамагочи, зверек будет кормиться с вашей ладони, вы будете его учить и воспитывать, возможно, натаскивать на врагов. Позже он возмужает и станет рваться в битвы за своего Бога. Мешать не следует, надо только контролировать, да и то не напрямую. Это GodSim, значит — непрямое управление.

Чем цепляет > Магия выглядит так: вы рисуете мышкой какой-нибудь знак, означающий заклинание. Например, зигзаг. И в то место, где находится курсор, завершивший спелл, вылетит огромный файербол. Радует? Не может не радовать.

Как выглядит > Полное 3D. Полигонные здания, полигонные деревья, полигонные Титаны, полигонные люди.

Что еще > Можно заставлять чужие племена поклоняться вам. Можно импортировать Титанов из синглплеера в мультиплеер. Люди будут самостоятельно ходить на работу, охотиться, питаться и вообще вести себя абсолютно самостоятельно.

Будем ждать? Да. Причем ждать будут все.

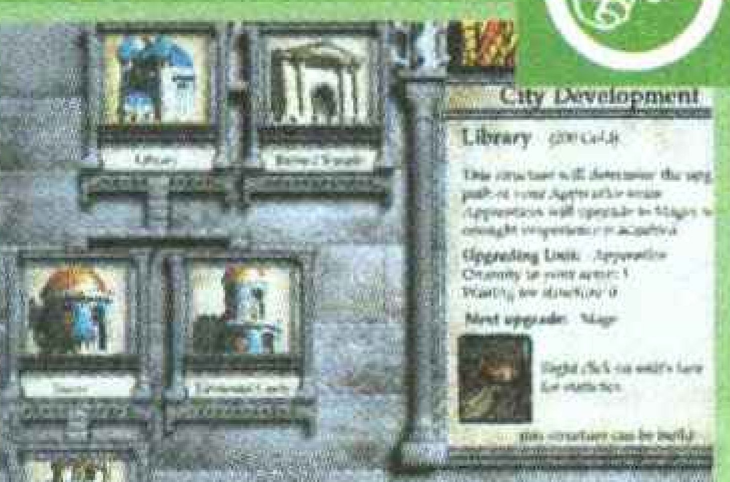
ГОТОВНОСТЬ

Аванс рулезов и саксов выдавали: Святослав Торик (Star Trek Voyager: Elite Forces, Riddle of the Sphinx, Hostile Waters, Max Payne, Rune, Black & White, Master of Orion 3, American McGee's Alice, Return of The Incredible Machine: Contraptions), Олег Полянский (Disciples 2)

В РАЗРАБОТКЕ

Disciples 2: Dark Prophecy





Кто: Strategy First **Что:** Strategy **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Относительный, но все же успех первых Disciples — довольно приятного клона "Героев", которому многие предрекали провал. Оказалось, напрасно. У игры появилась своя аудитория, и Strategy First совершенно справедливо решила ковать геймеров, пока они горячи.

Как играть > Как и в первую часть — принципиальных изменений геймплея не предвидится. Если не играли в первую, вспомните HoMM и поделите его на два. Получится примерно Disciples.

Из нового обещают т.н. "динамическую карту". Этот подозрительный термин означает всего лишь то, что существа (монстры) на карте будут жить своей жизнью — иногда сидят на месте, а иногда начинают бродить по карте и чинить беспорядки. Плюс — ожидаются нейтральные расы. Сильно!

Чем цепляет > К счастью, модифицирован боевой модуль: разрешат выстраивать формации и назначать различные типы атак.

Как выглядит > 800x600. Движок прежний, но порядком подлатанный. В общем и целом — симпатично, хотя и не шедевр.

Что еще > Максимальный уровень прокачки обычного героя — 5 (было 4), лидера — 15. Все герои и юниты перерисованы; последних будет порядка 200.

Будем ждать? Кому понравились Disciples 1 — несомненно, стоит.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Hostile Waters



Кто: Rage Software **Что:** Action/Strategy **Когда:** Октябрь 2000 года

В основе > Помните некогда потрясшую воображение общественности аркаду-стрелялку Incoming, знаменитую прежде всего прекрасной визуальной реализацией? Так вот, Hostile Waters — это очень близко к Incoming. Движок тот же, геймплей немного изменился. Action — от него, первородца. Strategy — это уже новое. Известно, что сюжет делается не без помощи некоего "профессионального автора-новеллиста", но содержание сюжета пока остается в тайне.

Как играть > Как в RTS. У нас есть некое транспортное средство; с его помощью мы можем строить новые юниты из деталей (Tanktics? "Земля 2150"?) — корпуса, шасси и оружия, а затем запускать новые модели в бой. Ресурсы добываются из уничтоженных машин противника.

Чем цепляет > Знатный движок с огромной кучей спецэффектов. Знатный разработчик. Знатный геймплей ожидается, знаете ли...

Как выглядит > Как Incoming. Только круче. Три года разработки и доработки движка не могут пойти коту под хвост.

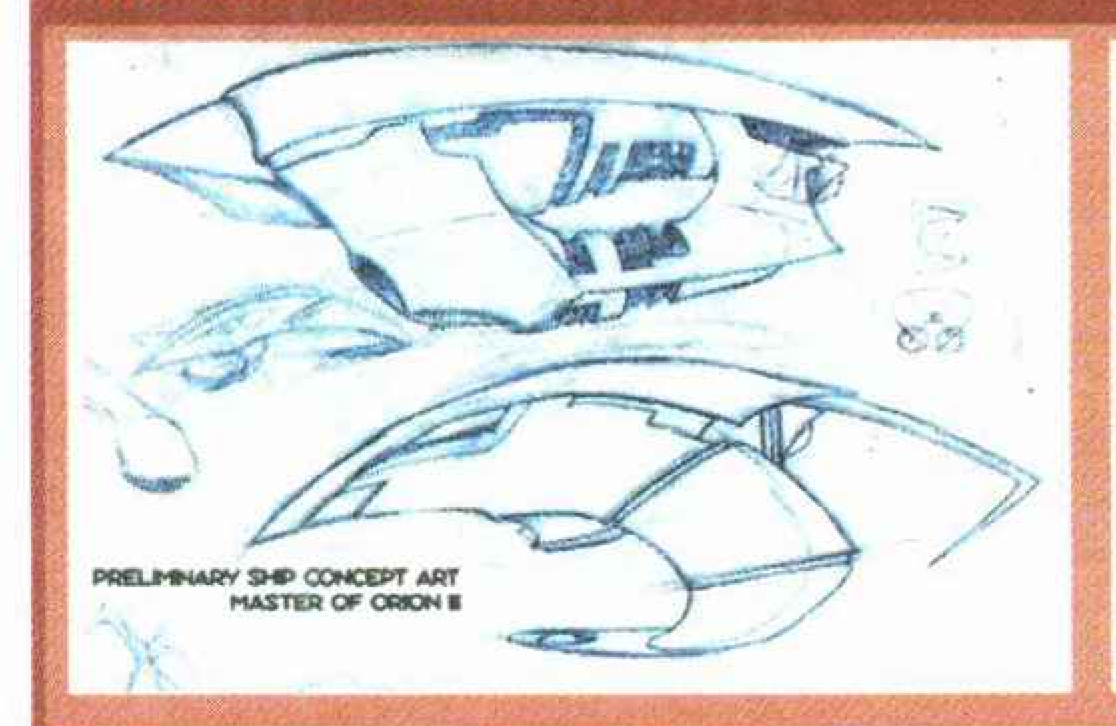
Что еще > Поддержка джойстиков с Force Feedback. У вас есть такой?

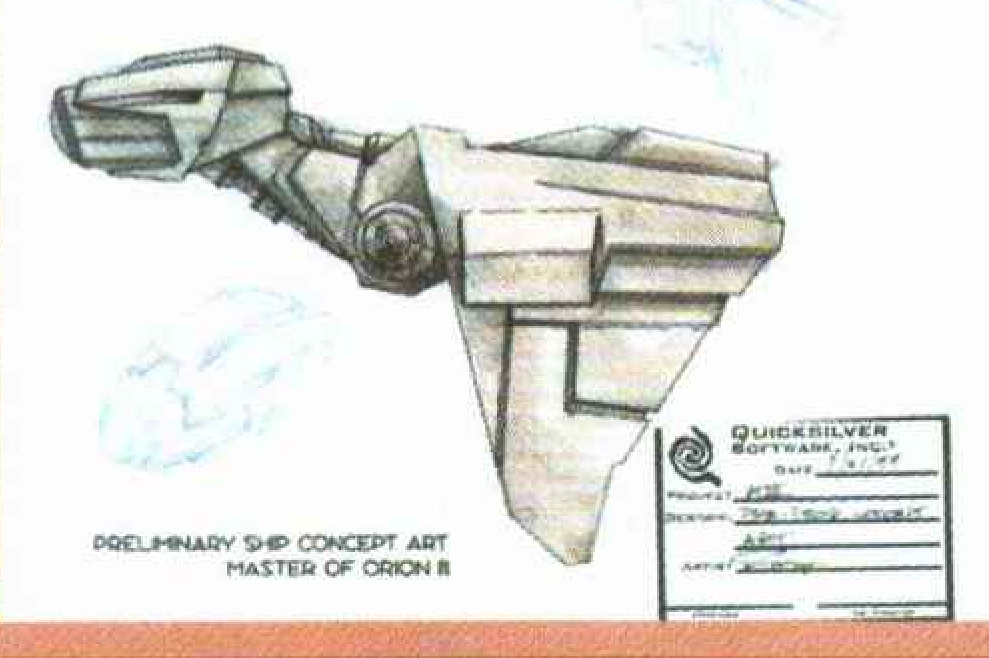
Будем ждать? А почему бы и нет? Боюсь, правда, что комп не потянет.

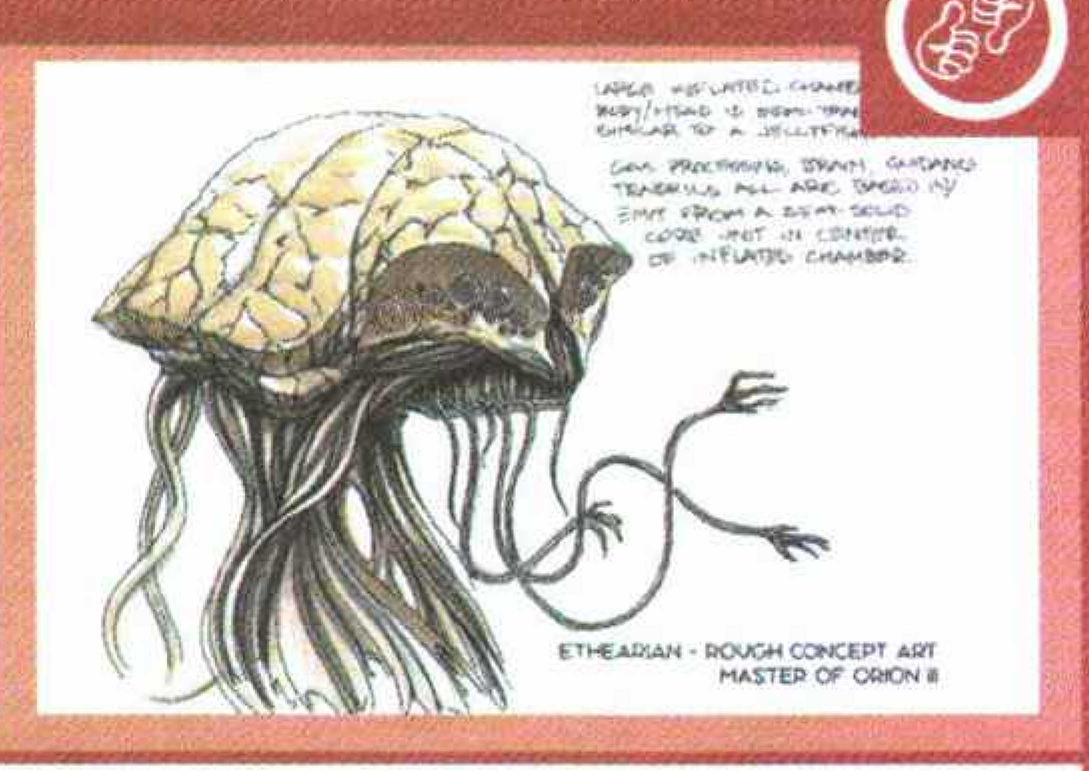
ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Master of Orion 3







Кто: QuickSilver Software / Hasbro **Что:** Стратегия **Когда:** Увы, неизвестно

В основе > Мне сложно объяснить абсолютно непосвященным людям, что такое Master of Orion. Если в двух фразах, то "симулятор космического правления с макроэкономикой, походовыми боями и развитой дипломатией". Этим ограничимся.

В первую часть играли не все из нынешних геймеров, но почти все слышали о ней. Во вторую играли все, кто только смог. Третью часть будет делать уже не SimTex, а QuickSilver, отметившаяся кучей мультимедийных продуктов и свежей Invictus: In the Shadow of Olympus. Утверждается, что зуб и глаз на "Орион" у этой компании уже давно. Флаг ей в руки.

Как играть > Все так же. Начинаем экономически правильно мыслить, следим за развитием своей планеты. Отстраиваем колонии на соседних, добираемся до собратьев по разуму и подключаем к делу дипломатию. Если не поможет, тогда возводим заводы и строим нехилый флот. Параллельно развиваем науку и выучиваем назубок слова типа photon torpedoes, starbase, dimension portal и пр. Когда приходит время, участвуем в голосовании за место Императора. Количество голосов, как правило, определяется количеством планет под вашим неусыпным руководством. На планеты можно назначать наместников, которые будут следить за развитием и оптимально решать встающие перед ними проблемы. Бои будут абсолютно новыми. Реалтайм, но не C&C, а как именно, разработчики не говорят. Видимо, как обычно, придется ждать еще и ребят из далекой-далекой галактики с их невероятными технологиями, оружием и кораблями. Элемент неожиданности гарантирован.

Чем цепляет > Космос со времен 1997 года маленько разросся. Стал, так сказать, в пять раз больше. Соответствующее количество звезд и систем подсчитайте сами на досуге. Это будут и астероидные пояса, и белые карлики, и красные гиганты, и местные сатурны с газовыми кольцами. В общем, душа порадуется.

Как выглядит > Увы, ни одного скриншота на данный момент. Только арты да скетчи. И надежды.

Будем ждать? Да. Без лишних вопросов.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Max Payne



Кто: Remedy Software / Gathering of Developers / Take 2 Interactive
Что: 3D action **Когда:** Начало 2001 года

В основе > Сначала Макс Пэйн был хорошим человеком с честным американским лицом. Он работал полицейским под прикрытием — внедрился в группировку, торгующую наркотой. Пока на него не свалились неприятности. Перестреляли семью, навесили убийство начальника, начали охоту. Причем охоту начали и мафиози, и бывшие коллеги по работе. Потом Макс Пэйн стал плохим человеком с честным лицом Брюса Уиллиса. И начал свою охоту.
Как играть > Быстро. Иначе убьют. Вламываемся в комнату, стреляем с обоих "Беретт" по-македонски, выясняем, куда идти дальше, и идем дальше. Разработчики из Remedy признались, что обожают Джона Ву, и вследствие этого в игре будет полно кинематографических моментов.
Чем цепляет > Движок свой — ремедевский. Учитывая, что игрушку разрабатывают уже, почитай, три года, можно ждать хита. Тем паче, что команда девелоперов не новичок — за их спинами весьма пристойная гоночная аркада Death Race с Дюком Ньюкемом в роли секретного персонажа.
Как выглядит > Неплохо. Местами напоминает Hitman: Codename 47. Хотя ничего особенного, кроме насыщенности спецэффектами, не обещали.
Что еще > Мультиплеера не будет. Max Payne берет за душу драматичностью сингла.

Будем ждать? Да. Однозначно.

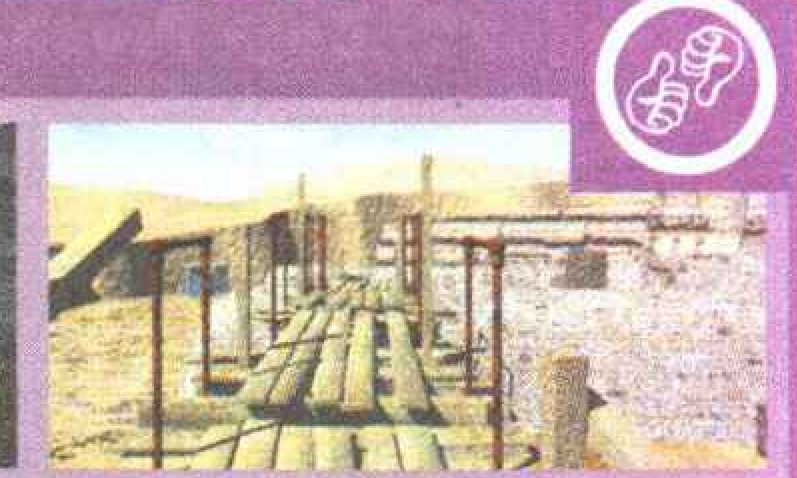
ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Riddle of the Sphinx





Кто: Omni Creative Group/Dreamcatcher Interactive
Что: Adventure **Когда:** Сентябрь 2000 года

В основе > Древний Египет. Археологи раскопали некий свиток. Самый главный из них достаточно быстро понял: а) что свиток поможет расшифровать загадки Сфинкса; б) что он, самый главный, очень даже скоро умрет. Пока почтенный археолог думал и гадал, свиток уперли его коллеги, которым тоже не терпелось разгадать загадки Сфинкса. А ваша задача — найти и отобрать свиток, после чего открыть секрет большой лежащей где-то в Гизе статуи льва с головой непонятно кого. Сюжет обещают нелинейный...
Как играть > Как в Myst/Riven. Оглядываясь по сторонам, решаем паззлы и наполняем инвентори. Натыкаемся на новые паззлы — освобождаем инвентори. Загадки будут по большей части механическими и логическими, то есть никаких приколов вроде "вилки-мухобойки" (ГЭГ") или, упаси Боже, The Forgotten не будет.
Чем цепляет > Omni Creative Group перерыла кучу документов, датируемых как вековой давностью, так и двухтысячелетней. Помимо прочего, ребята неоднократно были в Египте и уж наверняка знают, о чем и как делают игру.
Как выглядит > Высокое разрешение, рендеренные ландшафты, мультики на движке и так далее.
Что еще > Саундтрек — оркестровая музычка на тему Египта.

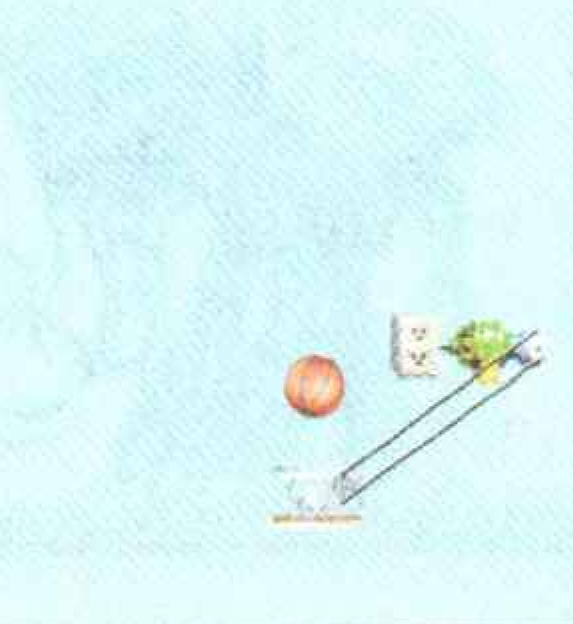
Будем ждать? За неимением прочего — можно.

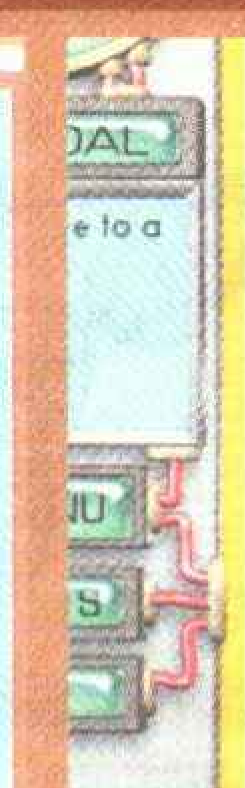
ГОТОВНОСТЬ

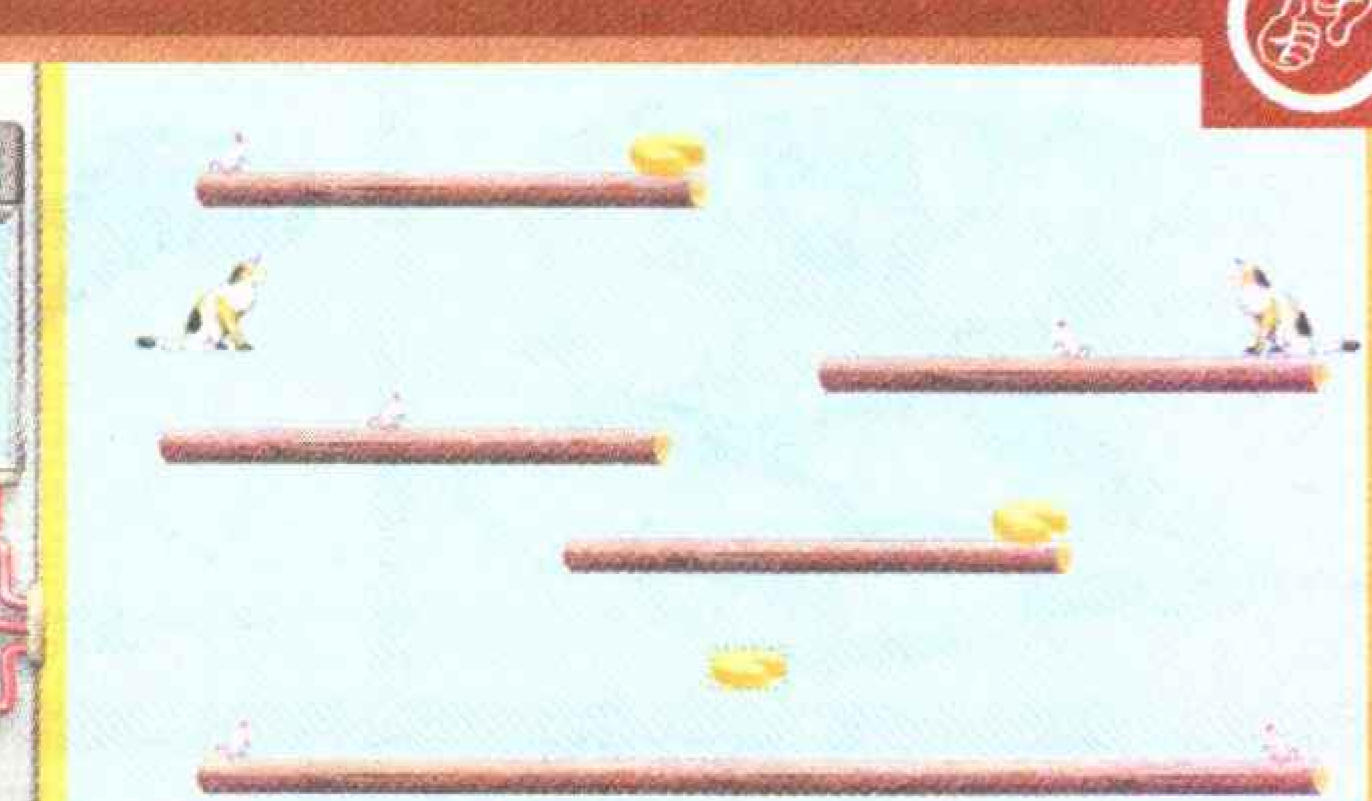
В РАЗРАБОТКЕ

Return of The Incredible Machine: Contraptions









Кто: Sierra Attractions/Havas **Что:** Logic/Puzzle **Когда:** Сентябрь 2000 года

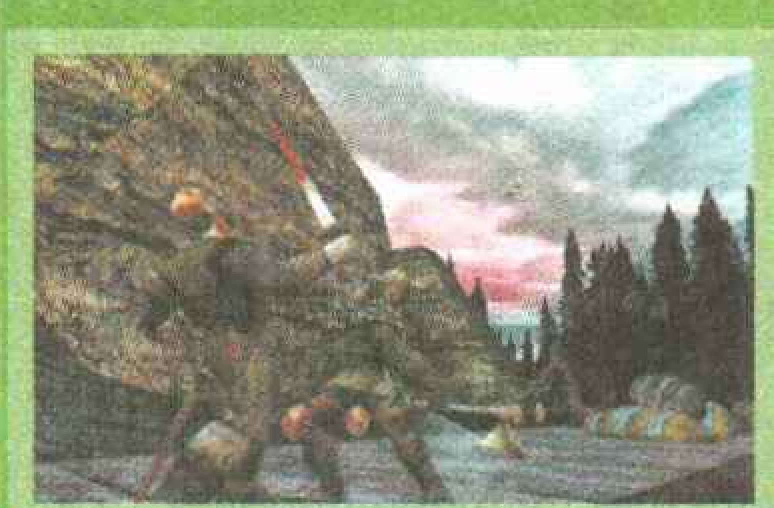
В основе > The Incredible Machine — это классическая головоломка. И скоро выходит уже четвертая (а если считать еще и обе The Toons Incredible Machine, то шестая) часть игры. А головоломок в ней будет аж двести пятьдесят штук.
Как играть > Дан некий экран с расставленными на нем разными предметами. Известно, что все части головоломки друг с другом взаимодействуют. Например, если бейсбольный шар упал на мышь в колесе, то бедный грызун, находящийся в заточении, начнет бежать по колесу, вырабатывая энергию. Этой энергии достаточно, чтобы некоторое время работал, скажем, генератор электроэнергии, связанный с мышью в колесе резинкой. Поэтому нужно поместить бейсбольный шар аккурат над мышью в колесе. И тогда заработает электрогенератор. Вот кусочек геймплея, но пояснять на примерах можно вечно. Лучше просто поиграть. На компакт-диске есть демо-версия (загляните в CD-Манию).
Чем цепляет > Во-первых, огромное количество предметов, как старых (из первых трех частей), так и новых. Во-вторых, 250 с лишним головоломок, подразделяющихся на уровни сложности. Честное пионерское, столько даже в третьем The Incredible Machine не было.
Как выглядит > 800x600. Я повторяюсь, но все же: столько даже в третьей части не было! Да и для логической игрушки это, в общем-то, неплохо. 3D ускоритель пока не нужен.
Что еще > Как и ранее, можно будет создавать свою собственную головоломку. Возможна игра вдвоем, подразумевающая поочередную установку предметов на поле таким образом, чтобы выиграл тот, кто поставит последний предмет. Естественно, что вариантов решения головоломки в мультиплеере будет несколько.

Будем ждать? Любители поломать голову — обязательно.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Rune



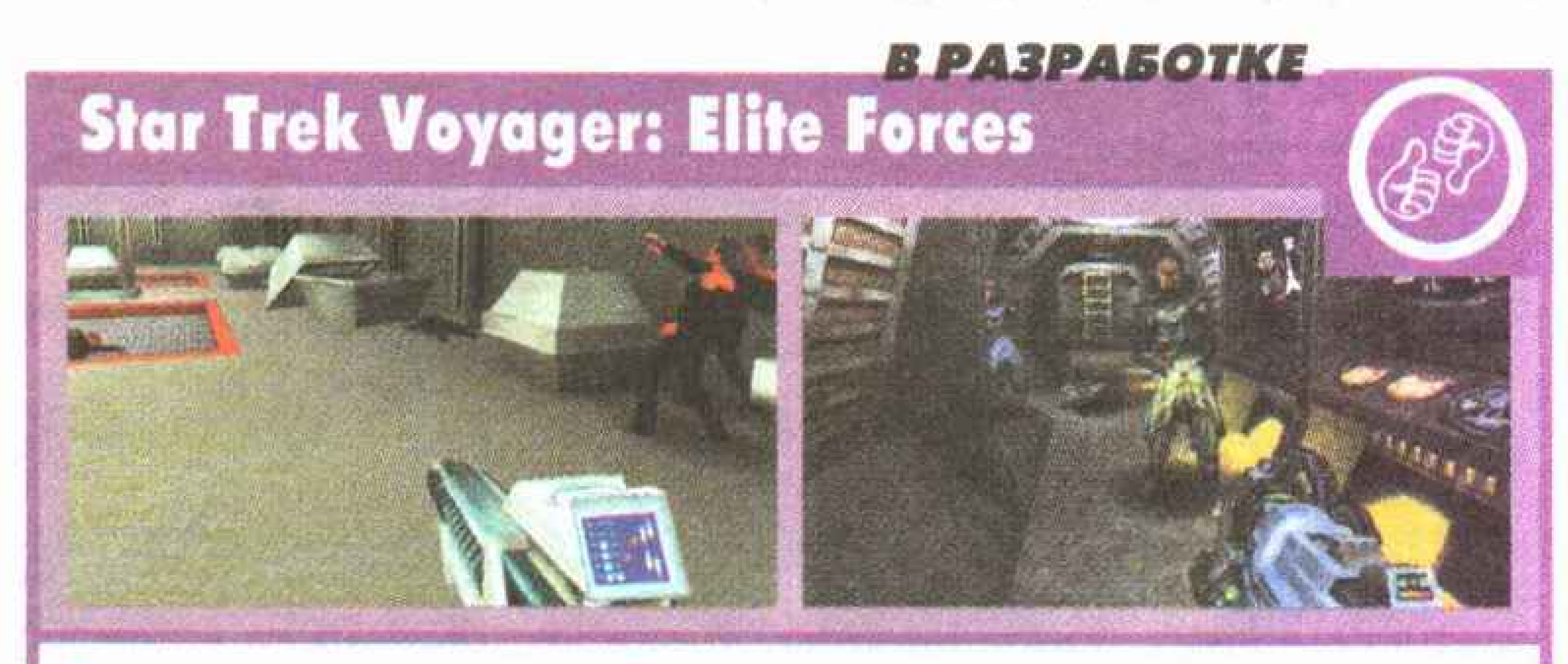

Кто: Human Head / Take 2 Interactive / "Бука"
Что: 3D action **Когда:** Сентябрь 2000 года

В основе > На родину викингов напали странные монстры, которые легко выносили даже самых стойких рыжебородых воинов. Сомневаюсь, что все они попали в Валгаллу, но так или иначе у главгероя, Рагнара, вскоре даже друзей не осталось. А это непорядок.
Как играть > Бегаем по темным подземным пещерам/высоким снежным горам (уровни большие); машем мечом/секирой (оружия предостаточно); сносим лишние отростки нерадивых монстров/неверных друзей (оппоненты умные). Можно, кстати, прихватить факел, чтобы освещать пещеры, и можно им драться. Геймплей, видимо, будет напоминать таковой из Die by the Sword; как вариант — Heretic 2.
Чем цепляет > Тематикой игры — где еще можно поиграть за мощного варвара, делающего из одного врага две половинки врага с помощью топора?
Как выглядит > Движок UT. Значит, сомнения в визуальной привлекательности игры можно отринуть уже сейчас.
Что еще > Комбо. Можно будет наносить сокрушающие удары, освоив несколько комбинаций клавиш.

Будем ждать? **Проект весьма ожидаемый. Присоединяйтесь!** ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Star Trek Voyager: Elite Forces



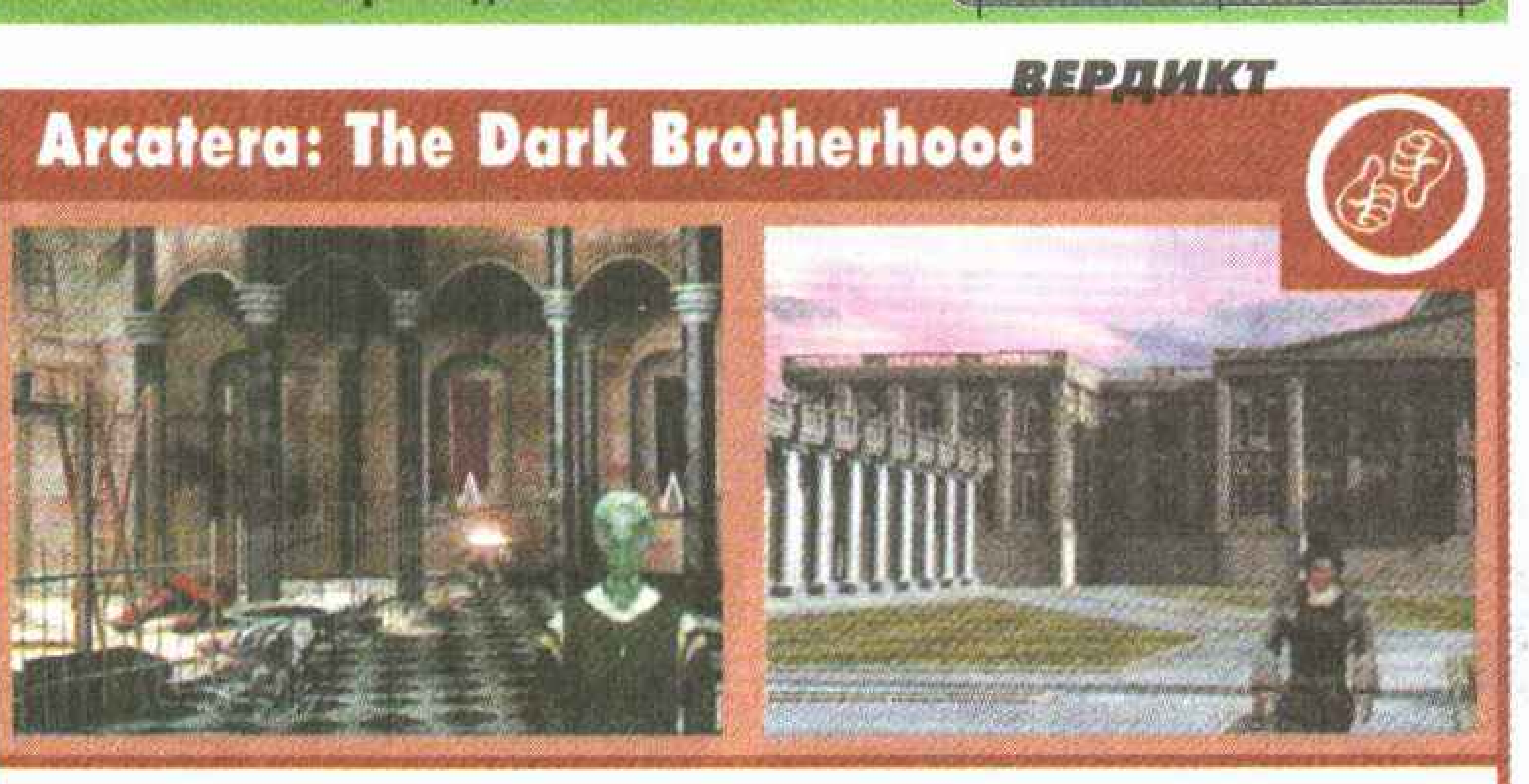
Кто: Raven Software/Activision **Что:** 3D action **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Сюжет расписывать абсолютно бессмысленно — далеко не все в курсе событий данного Sci-Fi сериала 70-х годов. Главное — это то, что Raven Software не изменила своим принципам и на основе чужого движка — в данном случае Quake 3 — создает совершенно новую игру.
Как играть > По-разному. Где-то придется ползать на карачках и изображать из себя Гэррриета (Thief I/II, помните?). Где-то придется самым конкретным образом мочить боргов и других антифедеративных инопланетян. Порой к главгерою (его, кстати, зовут Мунро) будут присоединяться знакомые по фильму ребята в униформах Star Trek; вроде как должны помогать. А местами стиль игры напоминает DOOM: сначала надо сбегать в один конец уровня, чтобы нажать переключатель или добыть карточку, а затем стрелой лететь в другой конец карты, чтобы применить карточку или зайти в открывшийся проход.
Чем цепляет > Обещают, что корабль Voyager будет полностью доступен к осмотру, оббегу и облету.
Как выглядит > Очень даже. Движок КуТри, кривые поверхности, отсутствие тормозов на средней точке (судя по демке).
Что еще > Мультиплеерные побоища грозят быть оригинальными.

Будем ждать? **Фанаты ST — наверняка.** ГОТОВНОСТЬ

ВЕРДИКТ

Arcatera: The Dark Brotherhood



Что: RPG/Adventure **Кто:** Westka Entertainment/UbiSoft **На кого:** Quest for Glory 5
Сколько: PII-233(PII-500), 32(64)Mb **Вмногером:** Нет **Объем:** 4 CD

В основе > Одноименная с названием игры ролевая система, перенесенная в игру далеко не с исчерпывающей достоверностью. Взят мир — огромный город Senora и близлежащий лесок Kandt, тоже не очень скромного размера, взята боевая система и еще несколько более мелких вещей.
Задача — выполнить три "профильных" квеста; когда процент их выполнения (и такое есть!) доползет до ста, можно считать, что дело в шляпе.
Как играть > Выбираем героя, одного из четырех, и начинаем шагать по струнке линейного (ну, почти...) сюжета, попутно присоединяя компаньонов и набирая партию. Общаемся с блекловатыми NPC, деремся, пытаясь совладать с непокорным интерфейсом.
Rulezz > Красивые интерьеры. Неплохо проработанная система диалогов. Терпение NPC при его опросе отображается в виде полоски — если она иссякает, значит, респондент на грани того, чтобы послать вас куда подальше. Весьма, заметьте, реалистичное нововведение.
Suxxx > Дурацкие спрайтовые NPC и монстры. Портят весь вид.



6,0 **Дождались!** **Играть можно, но при отсутствии альтернатив.**

ВЕРДИКТ

Dark Reign II



Что: RTS **Кто:** Pandemic Studios/Activision **На кого:** Earth 2150, Warzone 2100
Сколько: P-233(PII-300), 64(128)Mb **Вмногером:** Интернет, сеть **Объем:** 1 CD

В основе > В Pandemic, похоже, жизнь течет неспешно. Вполне удовлетворившись скромными продажами первой части игры и навешав достаточное количество макаронных изделий на уши игроков о прелестях грядущей второй, они многократно переносили дату релиза последней. Но вот все же игра появилась...
Как играть > Как и в любую другую 3D RTS. Earth 2150, Dominant Species, Warzone... да мало ли их было. Так вот, в Dark Reign II никаких отличий не замечено. Строим базу, развиваемся, выкуриваем врага с территории и снова строим базу, развиваемся... И так на протяжении двух кампаний: сначала за одну сторону (Sprawlers), затем за вторую (JDA).
Rulez > Шустрый движок и динамичный геймплей.
Sux > В местной графике главное — скорость, а не красота. Скрины выглядят лучше того, что происходит на экране монитора; зато там — динамика. Строго фиксированные положения камеры, переключаемые несколькими клавишами, и это при полностью трехмерном движке.



7,0 **Дождались!** **Клон C&C в полном 3D. Неплохой, не более.**

"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус..." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Icewind Dale

ВЕРДИКТ





Что: RPG **Кто:** Black Isle Studios/Interplay/Virgin/"Новый Диск" **На кого:** Baldur's Gate **Сколько:** P-233(PII-400), 32(64)Mb **Вмногером:** Интернет, сеть, нуль-модем **Объем:** 2 CD

В основе > Эпохальные игры практически всегда становятся примером для подражания. Другими словами, их клонируют все, кому не лень. И радоваться надо, когда делом этим занимаются сами создатели шедевра, ибо кто еще может сделать качественный клон, как не они. И можно только позавидовать ратному труду ребят из Black Isle Studios: темп задан хороший, главное — вовремя опомниться и перейти на новый движок. С другой стороны, в тот же M&M продолжают играть, несмотря на устаревшую графику.

Как играть > Точно так же, как и в BG. Разница практически незаметна, а дежа-вю — постоянный спутник на протяжении всей игры. Бродим партией по окрестностям, месим монстров, беседуем с NPC, получаем и выполняем разнообразные квесты, наращиваем опыт. Потихоньку продвигаемся по сюжетной линии к победному концу.

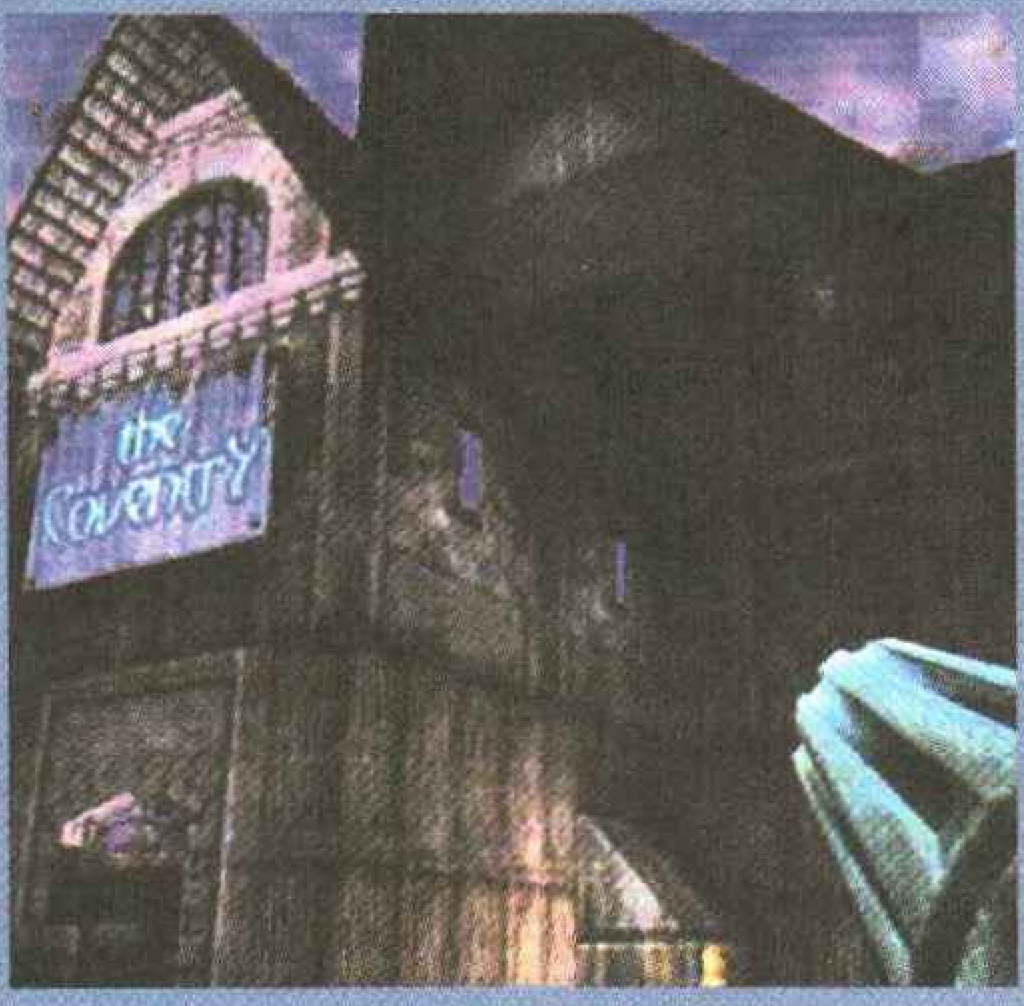
Rulezzz > Прелесть игры — в мелочах. Тут магию подправили, здесь оружие специализировали, там партию разрешили в самом начале игры по своему желанию создавать, а затем еще и каждого отдельного героя увольнять/нанимать в любой момент. Полное блаженство наступает, когда понимаешь, что при попытке залезть в inventory во время боя пауза не отключается. Но принципиально — это все тот же BG, вот только "задники" отрисованы несколько лучше...

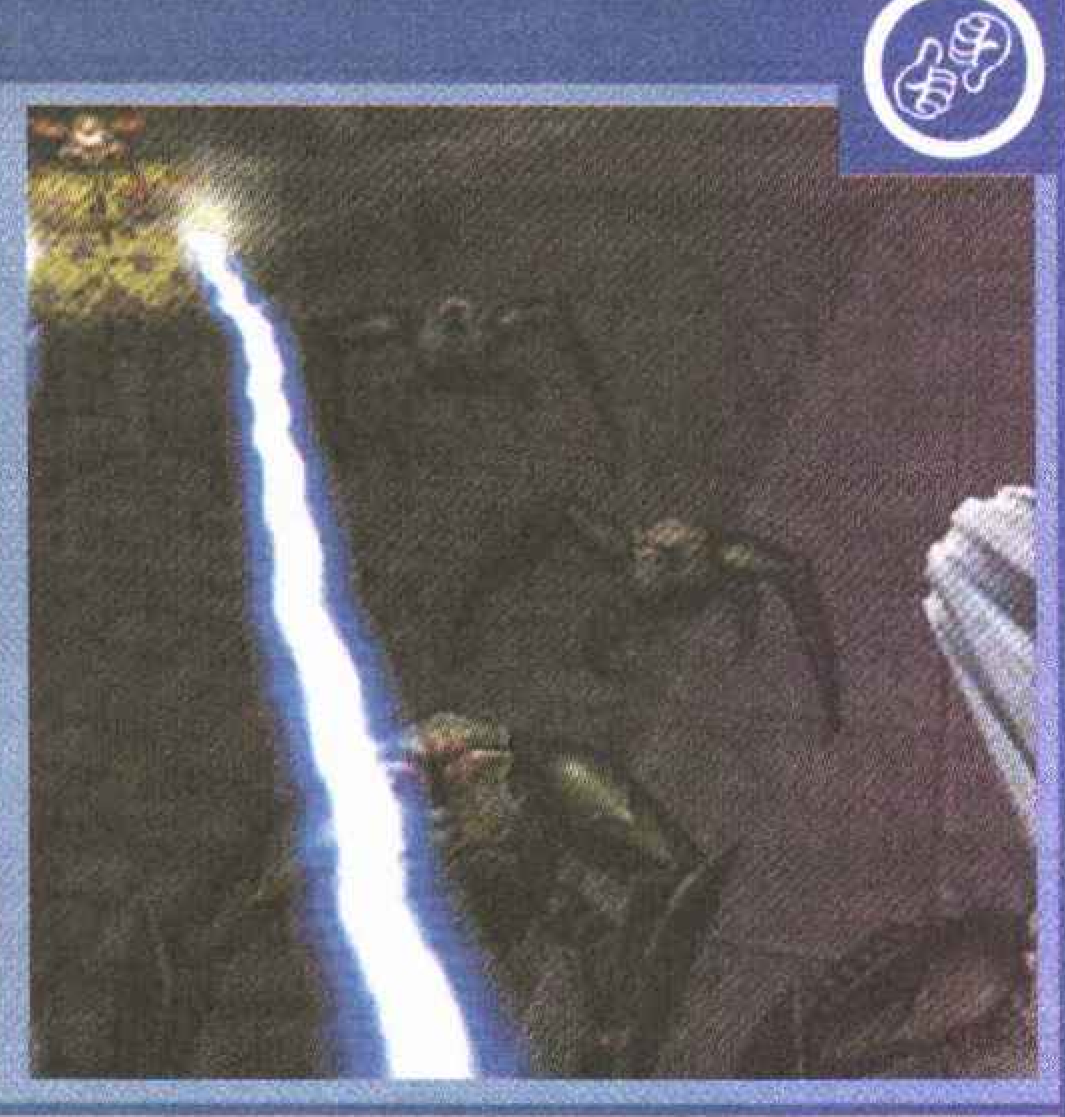
Sux > Правила AD&D 2nd Edition во всей своей красе, со всеми своими недостатками и достоинствами — это раз. Все еще живой, но состарившийся движок трудяги "Балдура" (640x480, с малым числом фреймов для героев и монстров и извечными тормозами даже на мощных машинах) — это два. Сюда же можно было приписать и полностью линейный — поделенный на главы — сюжет, но уж больно хорош, стервец. Поэтому на третье у нас слабые анимационные заставки, которые после шедевров Diablo II смотрятся слабовато. А ведь кто-то говорил, что Icewind Dale — это потенциальный киллер Diablo II.

8,0 **Дождались!** Да – хорошей RPG от Black Isle.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

ВЕРДИКТ



Что: 3D action **Кто:** Third Law/GoD/Take2 Interactive **На кого:** Quake **Сколько:** P233, 64Mb **Вмногером:** Да! **Объем:** 1 CD

В основе > Несомненно, группа KISS; четыре ее участника — то есть группа в полном составе. Играть предстоит за каждого из них по очереди. Насколько это круто?

Как играть > Да неплохо, знаете ли. Думать нас не заставляют: надо бежать и стрелять тупых монстров, прямо-таки полками и армиями прущих изо всех щелей. Заметьте, слово "тупых" в данном случае — не ругательство, а в каком-то смысле даже похвала. После изматывающих дуэлей с ботами в UT и Ку3 хочется, знаете ли, отдохнуть. Здесь — можно.

Странное, но приятное своей странностью оружие — первая и последняя пушка различны для каждого персонажа, остальные идентичны. Интересная архитектура: ей не хватает целостности стиля, зато с мрачностью и атмосферой все в порядке.

Rulezzz > Музыка, музыка, музыка! Это лучшее, что есть в игре. Не подумайте только, что в качестве саундтреков идут композиции самих KISS.

Sux > Совсем мало видов монстров; движок — известный всем Lithtech — вкалывает из последних сил, пытаясь нагнать современные технологии визуального отображения. И получается у него, увы, не всегда. Зато с физикой все в порядке.

Приколись > Ведется учет попаданий — в процентах!

8,0 **Дождались!** Более чем, хотя это игра одного дня.

"Сакс – это "повисший" компьютер, не захотевшая работать программа, кислое пиво или уехавший из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

Submarine Titans *(по англ. версии)*

ВЕРДИКТ



Что: RTS **Кто:** Ellipse Studios/Strategy First/Snowball/1C **На кого:** StarCraft **Сколько:** P-233(PII-300), 32(64)Mb **Вмногером:** Интернет, сеть **Объем:** 1 CD

В основе > Starcraft для "Титанов" — это пример для подражания. Из которого кое-что сцитировано, кое-что добавлено своего; результат — образование клона средней руки. Сюжет: глобальный катаклизм, человечество живет под водой, разделившись на две группировки — Акулы и Спруты; и существуют прилетевшие откуда ни возьмись пришельцы. Все дружно воюют.

Как играть > Сначала строим фабрику подлодок, потом ставим шахту на минералы, размещаем рядом с ней склад... Да как обычно, господи! В остальном. AI: хорошо действует по заранее готовым схемам, но при малейших отклонениях от сценария дает дубу. Местность: "многоэтажка" из нескольких слоев воды, между которыми юниты могут смещаться (как бы вертикально стрейфиться), например, уходя от ракеты. Здания: умеют бегать по карте, апгрейдятся путем пристроек.

Rulez > Серия всяких наворотов, придающих игре толику оригинальности. Благодаря им поиграть все же можно.

Suxxx > Вторичность. И графика. Трехмерность, говорите? Спасибо, видели — еще в Total Annihilation. Плюс — малоприятный интерфейс; впрочем, он более удручает визуально, нежели при использовании. И ролики фиговые.

6,0 **Дождались!** **Может, в переделке Snowball игра станет лучше?..**

Traffic Giant

ВЕРДИКТ



Что: Экономический симулятор **Кто:** JoWood/Snowball/1C **На кого:** Transport Tycoon Deluxe **Сколько:** PII-266, 32(64)Mb **Вмногером:** Интернет, сеть, нуль-модем **Объем:** 1 CD

В основе > Transport Tycoon Deluxe, но в пределах города. Необходимо перевозить граждан из дома на и в: работу, школу, супермаркет, местные ЦПКиО. В режиме компании каждый город предстает во всем своем великолепии со своими проблемами. То фабрики расположены далеко от апартаментов рабочих, то интенсивность автомобильного движения выходит за пределы сознания бедного мэра. В общем, наша задача — нести автобусно-трамвайно-электропоездное движение в массы и избавить горожан от необходимости использовать личный автотранспорт.

Как играть > Назначаем маршрут вдоль домов рабочего люда к фабрике/супермаркету/офису и делаем равномерные остановки вдоль маршрута. Затем пускаем автобус. Сначала один, скажем, на 30 пассажиров. Затем, когда нагрузка повысится, еще один, уже, скажем, на 80 пассажиров. И наслаждаемся семизначной цифрой, высвечивающейся на панели Company Value.

Rulezzz > Плавная анимация, реальная транспортная модель, реальная модель поведения горожан.

Sux > Иногда игрушка вылетает беспричинно. Сохраняемся почаще.

Приколись > Народ жалуется на... слишком грязные автобусы!

8,2 **Дождались!** **Да. Это именно то, что ждали фанаты Transport Tycoon Deluxe.**

Warlords Battlecry

ВЕРДИКТ







Что: RTS **Кто:** SSG/Red Orb Entertaiment **На кого:** Warcraft, Age of Empires **Сколько:** P-233(PII-300), 64(128)Mb **Вмногером:** Интернет, сеть **Объем:** 1 CD

В основе > В очередной фэнтезийный мир, обремененный бесконечными разборками между эльфами, гномами, орками и прочими, вторгается нечто. Нечто оказывается двумя метеоритами, обладающими огромными магическими силами. Конечно же, поклонники тьмы не могут упустить возможности попытаться в очередной раз покорить все и вся, а следующие путем света — помешать им в этом.

Как играть > По жанру игра представляет из себя классическую RTS с деталями RPG. Четыре ресурса, множество зданий и сопутствующих апгрейдов, тучи летающих, бегающих и плавающих, стреляющих, рубящих и кастующих юнитов. В игре все — как главные, так и второстепенные — персонажи копят опыт и развиваются. Ваш герой обладает "куклой" для навешивания вещей, книгой заклинаний и тучей характеристик.

Rulezz > Очень много взято из старых добрых походовых "Варлордов". Можно перетаскивать любимые юниты из миссии в миссию. Генерация и развитие героя крайне интересны и разнообразны. От него на самом деле многое зависит на поле боя. Сохранилась и практика раздачи квестов в ходе миссии с вознаграждениями в виде ресурсов или дружественных войск. Расы, участвующие в игре, на самом деле очень сильно различаются и по юнитам, и, соответственно, по необходимой для победы тактике. Очень неплох компьютерный интеллект, то бишь AI.

Sux > Заставки и интрошки, прямо скажем, малопривлекательные. В одиночной игре можно выбрать только людей. Миссии могут показаться скучноватыми. Когда начинаешь проходить игру за вторую сторону, слишком часто натыкаешься на очень похожие сценарии.

Приколись > Оригинальность — девиз разработчиков этих "Варлордов". Чего стоят бросающиеся барашками тролли, катапульты, которые могут стрелять коровами, или минотавры, поедающие этот самый рогатый и не очень скот для восстановления своих сил!

7,5 **Дождались!** **Интересный эксперимент. Но не более.**

Обзоры писали: Алексей Кравчун (Dark Reign II, Icewind Dale), Zimozu! (Warlords Battlecry), Алан Берновский (KISS Psycho Circus: Nightmare Child), Святослав Торик (Traffic Giant), Олег Полянский (Arcatera: The Dark Brotherhood), Олег Полянский при участии Святослава Торика (Submarine Titans)

Юрий Бушин
yurg@online.ru

Подготовлено на основе интервью с Крисом Тейлором и по материалам сайта "Вольный стрелок" (http://www.freelancer.ag.ru).

Fallout: TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

ТО, ЧЕГО НИКТО НЕ ЖДАЛ

Сейчас все в той или иной степени свыклись с тем, что новый Fallout, появление которого ожидается в самом неотдаленном времени, а именно — в начале следующего года, вовсе не является RPG. Утихли возмущенные крики, улеглись эмоции... но осталось разочарование, вызванное обманутыми надеждами. Ведь ждали другого. Совсем другого. Нас так долго подкармливали слухами о грядущем Fallout 3, и никто уже не мог помыслить ни о чем ином. И вдруг, как снег на голову, в конце весны на последней E3 издатели из Interplay представили "какой-то новый Fallout". Родила царица неведому зверушку... Так что теперь — в бочку ее и плавать по волнам?

Давайте попробуем разобраться в вопросе, "кто есть who", как говаривал наш первый и последний президент Великого и Могучего. А в поисках истины, что такое **Fallout Tactics: The Brotherhood of Steel**, внесшая сумятицу в ряды тактиков и ролевушников, обратимся... Совершенно верно: к самому создателю игры — **Крису Тейлору** (**Chris Taylor**). Уж кто лучше него сможет ответить на все наши вопросы!

Как оно обстоит на самом деле

Прежде всего разберемся, кто же издает игру и кто ее разрабатывает. Едва завидев надпись **14 Degree East** и **Microforte**, некоторые стали говорить о предательстве... На самом деле это не так. Действительно, новой игрой постъядерного мира занимается не **Black Isle Studios**, разработавшая Fallout 2. Более того, Black Isle не имеет к этому проекту никакого отношения, кроме того, что консультирует в области сюжета и общей игровой концепции. Разработкой новой игры занялись ребята из отдела стратегий при Interplay — это именно они скрываются под загадочным именем Четырнадцатого Западного Градуса (14 Degree East). Что же касается Microforte, то это австралийский разработчик, за плечами которого уже не один и не два успешных игровых проекта. И те, и другие — отнюдь не новички в игропроизводстве.

Но и это еще не все. Специально для создания Fallout Tactics в 14 Degree East из Black Isle Studios перешел Крис Тейлор. Впрочем, пусть он сам расскажет нам об этом...

[Yurg] *Крис, вы были ведущим дизайнером в команде разработчиков первого Fallout. А как обстояло дело со второй частью, сколь велико было ваше участие в ее создании? И, если не секрет, в каких проектах еще вы участвовали, до того как взялись за Fallout Tactics?*

[CHRIS] *Я был главным дизайнером Fallout 1. Написал пособия для двух Fallout. В команде дизайнеров Fallout 2 меня не было. Вообще же до этого я работал над Stonekeep, Fallout 1, M.A.X. 2, Starfleet Command. А теперь — над Fallout Tactics.*

Послужной список Криса Тейлора велик, и, надо думать, вопрос о предательстве разработчиками мира Fallout снимается сам собой. Лично мне трудно было бы представить более достойного человека на месте главного дизайнера, особенно если вспомнить, что главный дизайнер Fallout 2 покинул ряды Interplay и занимается сейчас собственными проектами.

[Yurg] *Не откроете ли вы нам тайну, как давно начались работы над Fallout Tactics?*

[CHRIS] *В октябре 1999 года.*

[Yurg] *Многие поклонники мира Fallout были шокированы тем, что очередная игра из мира Fallout создается вне стен Black Isle. Как так получилось?*

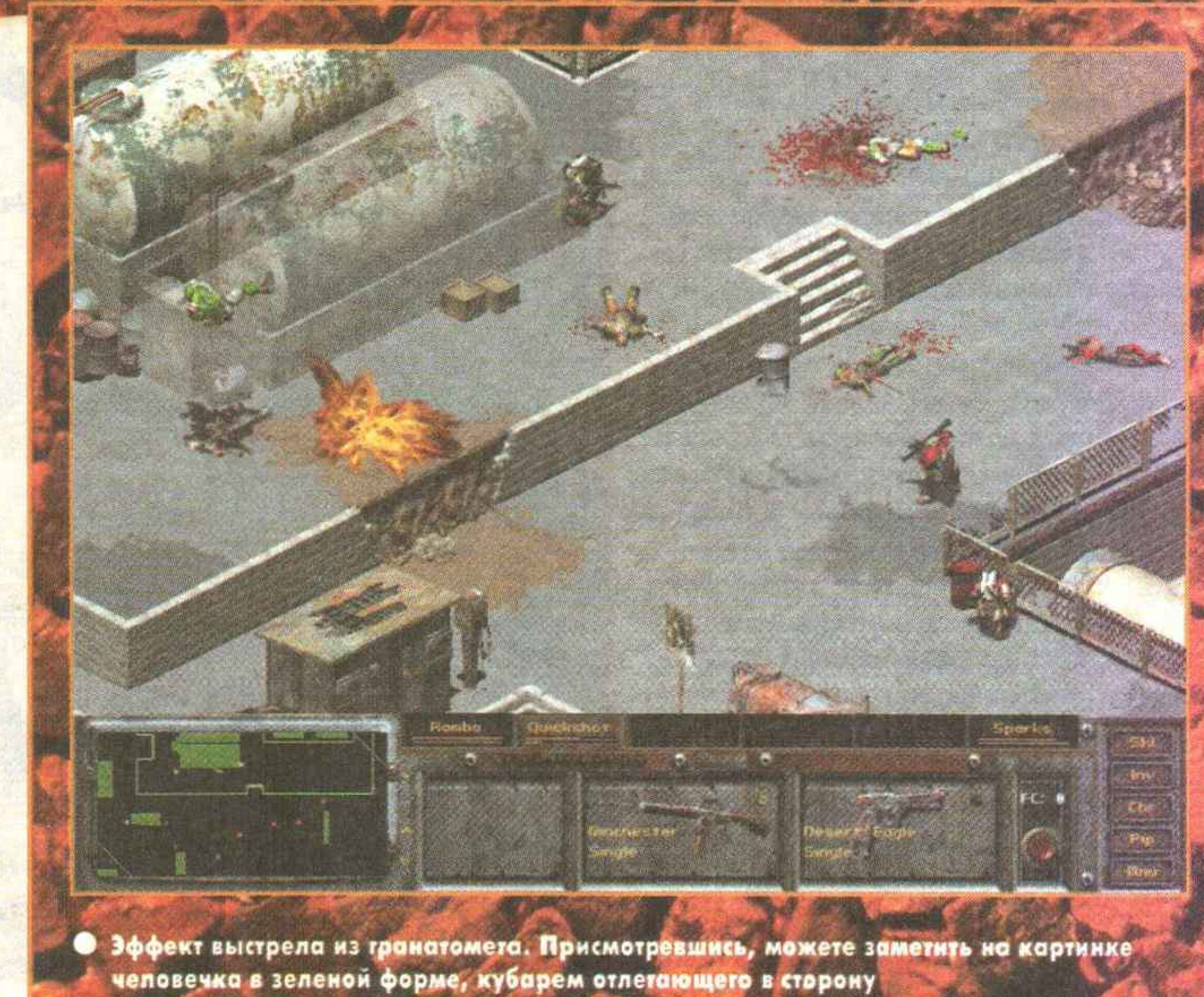
[CHRIS] *Black Isle разрабатывает RPG. 14 Degree East разрабатывает стратегические игры, и они искали новый проект. Мир Fallout — очень хороший мир, и нам хотелось создать игру в нем. А Black Isle будет разрабатывать все будущие RPG во вселенной Fallout.*

[Yurg] *Работая над Fallout Tactics, сотрудничаете ли вы с Black Isle?*

[CHRIS] *В некоторой степени. Мы обладаем полной свободой, но контактируем с ними при разработке сюжетной линии.*

[Yurg] *Очень необычно то, что команда разработчиков разделена не просто несколькими границами, а несколькими океанами. Не создает ли это больших трудностей? Довольны ли вы сотрудничеством с Microforte?*

[CHRIS] *В большинстве случаев работа со сторонним разработчиком причиняет сильную головную боль. Однако Microforte очень хороши и все делают отлично. Нельзя пожелать лучшего, ну, разве что если бы они работали в соседнем корпусе... :)*



Эффект выстрела из гранатомета. Присмотревшись, можете заметить на картинке человечка в зеленой форме, кубарем отлетающего в сторону

Снаружи

Вроде как все, подоплека игры ясна. Самое время поговорить о ней самой. Fallout Tactics: The Brotherhood of Steel — тактическая игра. Сказать, что "это Jagged Alliance, X-Com и Incubation в одном лице", означало бы ничего не сказать. Да, в ней понемногу от всего названного, и это обусловлено тем, что она принадлежит к одному с ними жанру. Однако в действительности она не похожа ни на одну из них.

Изменения, происходящие в Fallout по мере преобразования ее в Fallout Tactics, носят не столько косметический, сколько принципиальный характер. Внешний вид игры остался прежним: та же изометрия, вид в три четверти, столь же пустынные и полуразрушенные пейзажи, безжизненные руины, запустение и хаос... Оно и понятно. Мир "после ядерной зимы" не может радовать нас буйством красок. Цветовая гамма, стиль оформления "декораций", т.е. сцен, на которых будет происходить игровое действо, — все как в старом и милом сердцу Fallout. Но, уж простите за каламбур, красочность этих мрачных пейзажей достойна зависти других создателей игр. В Fallout Tactics используется цветное освещение и смена дня и ночи. Впервые после X-Com в играх такого рода реализован открытый огонь, придающий чарующую и зловещую красоту ночным пейзажам. Вспышки выстрелов красиво подсвечивают бойцов, дым от взрывов стелется по земле... Причем, хотя наличие 3D ускорителя желательно, все вполне сносно реализуется и без его помощи. Как заявил главный программист Microforte, 3D карты снизят нагрузку на процессор, что окажется полезным для малопроизводительных машин. Но можно обойтись и без них. А еще — наконец-то разрешение будет увеличено с 640x480 на любой режим вплоть до 1024x768.

Сюжет игры официально пока остается тайной, покрытой мраком. Тем не менее, кое-что выяснить удалось. Как известно, между событиями первой и второй частей Fallout прошло около 70 лет. Этому-то периоду времени и посвящена новая сага постъядерного мира. После смерти Мастера армия мутантов распалась на отдельные группировки и стала отступать на северо-запад, ближе к горам, гораздо дальше Vault 13, в сторону от привычных локаций. Каждый игравший в Fallout 1 должен помнить, что Братья Стали продолжили войну с отступающими мутантами.

Игроку отводится роль командира авангардного отряда Братства, засланного с разведывательной миссией. Высадившись в окрестностях города, некогда именовавшегося Чикаго, он столкнется не только с мутантами, но и с кое-чем похлеще... На этом можно поставить точку в официальной информации, которую и так пришлось собирать по крупицам. Но, приглядываясь к эскизам, сделанным для игры, и скриншотам, я рискну сделать свой вывод, быть может, ошибочный. Скорее всего, игрок выступит против людей с киберимплантантами или кого-то, сильно им подобного. Что-то наши Стальные Братья не поделят с этими товарищами... Нужно ли объяснять дальше, что должен будет делать солдат на войне? Лично мне — нет! Моя Power Armor и верный Bozzar смазаны маслом и всегда готовы к бою! ;)

Игрок волен управлять отрядом из шести бойцов, создавать одного бойца "по своему образу и подобию", импортировать портрет бойца, подобно Baldur's Gate, и нанимать других бойцов из 30 кандидатов. Как и в Fallout 1 и 2, каждый персонаж характеризуется уровнем основных параметров: Сила, Ловкость, Точность, Удачливость и прочее, а также специальными навыками и умениями.

Изнутри

Так представляется Fallout Tactics снаружи. А каков он изнутри? Игра ведь остается в основе своей походовой, только система эта сильно изменилась.

[Yurg] ***Крис, не могли бы вы подробней осветить систему расчета передвижений бойцов? Это будут не шестигранники и не квадраты, а поточечная система... Т.е. как в Diablo, где минимальная дальность передвижения — один шаг бойца?***

[CHRIS] ***Да, никаких шестигранников. Теперь все основано на системе координат. Движение персонажей за одно очко действия эквивалентно одному метру.***

Игра перешла на полноценную систему, принятую во всех новых играх: минимальная длина перемещения — один шаг человека (хм... или того, кем будешь играть!). Наряду с традиционным походовым режимом в игре разрабатывается новый, ранее не применявшийся в тактических играх режим СТВА (Continuous Turn-Based Action System), что расшифровывается как "продолженная походовая система". Этот режим предусматривается лишь как дополнение к основному, походовому.

Как все это представить в действии? И зачем такие навороты нужны? Все очень просто. Вспомните Fallout. Припоминаете, как порой утомляло сражаться с простыми крысами? Спустишься в пещеру, а их там штук 30, и жди каждый раз, пока все три десятка отходят, чтобы самому сделать лишь пару шагов. Если играть в многопользовательский вариант игры, то, откровенно говоря, проще повеситься, чем дождаться, пока такая уйма врагов сделает свой один-единственный ход! Разработчики поступили мудро. Многие хотели объединить вместе достоинства реалтаймовой игры и походового режима, но до сих пор это ни у кого не получалось. Самой близкой к успеху попыткой была X-Com Genesis, ныне покойная, вместе с ее "тактическими паузами".

В Fallout Tactics все обстоит совершенно по-другому. Представьте, что ваши бойцы и враги могут ходить одновременно, но их перемещения и способность что-то делать регулируются все теми же AP (очки действия), которые регенерируются с течением времени (приблизительно — 1 AP за 1 секунду). В такой системе выходит, что время на общий ход многократно сокращается, а ограниченность и "медлительность" событий остается такой же, как и в чисто походовом режиме. Безусловно, тут нельзя пойти на кухню чайку попить, время все же идет, но это и не реал-тайм, где все строится на рефлексах и интуиции спинного мозга.

[Yurg] ***Как бы вы могли охарактеризовать боевую систему Fallout Tactics? Насколько скоротечны и массовы бои?***



Сражение в ночных условиях

[CHRIS] *Она очень похожа на ту, что была в прежних играх Fallout. СТВ-игра чуть быстрее и более массовая.*

Мир Fallout также изменился. Нет, не концептуально, а по своему устройству. Движок Microforte в принципе позволяет реализовать неограниченные по масштабу карты.

Поначалу ожидалось, что движок окажется полностью трехмерным, но он столь же двухмерен, как и оригинальный Fallout. Правда, стоит отметить, что текстуры, используемые в игре, значительно красивее, а все объекты стали объемными. В некоторой степени мир Fallout стал интерактивен: такие объекты, как бочки, цистерны, двери, столы и прочие предметы, сделались разрушаемыми. Теперь спрятаться за бочкой с горючим будет не самым лучшим решением — в нее может попасть пуля, и тогда...

Реализована многоэтажность. По лестницам можно забираться на крыши зданий, и это в первую очередь приведет к увеличению радиуса обзора. Трудно представить себе лучшее место для снайпера. Далее. В любой момент можно спуститься в подвал здания. При этом движок игры позволяет не разделять этот процесс на различные карты. Помните, как в Fallout утомлял переход между секторами? Их не будет в Fallout Tactics. Каждая локация — одна большая карта.

Игра построена несколько иным образом, нежели первые Fallout. Здесь нет глобальной карты секторов. Вместо этого — прохождение миссий, где каждая ставит перед игроком определенный набор целей. Успешность выполнения тех или иных заданий будет влиять на продвижение бойцов по служебной лестнице.

Сюжет обещает быть нелинейным. Периодически его будут разбавлять различные как бы случайные события — собственно, без них Fallout трудно было бы представить. В Fallout Tactics также будут различные финалы игры — в зависимости от выполненных заданий.



В Fallout Tactics на полную катушку используется техника. Танки и бронемашины здесь – не декорации. Это и средства передвижения, и боевые единицы...



Наглядный пример многоэтажности в Fallout Tactics

[Yurg] *Крис, не секрет, что беда большинства игр — это AI. На что будет сделана ставка в Fallout Tactics? На количество противников или на способность AI вести грамотный бой ограниченными силами?*

[CHRIS] *Это очень субъективный вопрос... лично мне не нравится отвечать на вопросы об AI по той причине, что совершенно замечательный для одного игрока AI-оппонент может показаться «слабым» для другого. Определенно, мы работаем над тем, что, мы надеемся, станет «интересным» AI. А что касается игрового баланса — это будет комбинация AI и силы. Мы не хотим, чтобы AI жульничал, но собираемся заставить игрока большую часть игры сражаться с превосходящими силами.*

Оригинальный Fallout отличался очень интересной системой развития персонажей, о чем следует повести отдельный разговор. Эта система сохранилась. По достижении определенного уровня можно выдать своему бойцу новый навык, повысить уровень того или иного умения. Только перечень этих навыков, естественно, переработан. Они стали более специализированными. Есть навыки для снайпера, подрывника, разведчика... Такая система позволяет превратить солдата в специалиста своего дела. Такие навыки, как Починка и Первая Помощь, сохранились. Навык Починки используется для ремонта техники, Первая Помощь — для перевязки ранений во время боя. Очки опыта набираются всей командой, но уровни распределяются отдельно между членами отряда.

По словам Криса Тейлора, арсенал игры претерпел разительные изменения, но большая часть привычных предметов и оружия в игре сохранятся. Уже сейчас есть Minigun, Power Armor и Stealth Boy (используемый как средство маскировки), Motion Scanner и даже PIP-boy.

[Yurg] *В Fallout 2 мы уже не могли получить Stealth Boy честным путем. А будут ли в Fallout Tactics реализованы такие эффекты, как невидимость? Или подобные вещи сильно нарушают игровой баланс?*

[CHRIS] *Да, еще как нарушают! Но мы работаем над новыми предметами, которые будут демаскировать Stealth Boy при определенных условиях.*

[Yurg] *Можно ли рассчитывать на то, что боевым характеристикам оружия в Fallout Tactics будет уделено больше внимания, чем в Fallout 1 и 2, особенно вопросам баллистики? Ведь это тактическая игра, и здесь реализм важен как нигде!*

[CHRIS] *Параметры оружия и брони — объекты нашего пристального внимания. Мы хотим создать игру, близкую поклонникам Fallout, но ее надо будет еще сбалансировать под многопользовательский вариант.*

Как всегда, оружие будет различных классов. Сохранится и холодное.

[Yurg] *Вы не стали отказываться от рукопашного боя с применением холодного оружия. А насколько была переработана старая система? И не кажется ли вам, что холодное оружие окажется неэффективно против бронированных противников?*

[CHRIS] *Холодное оружие и рукопашный бой будут очень важны, в особенности на ранних стадиях игры. Однако если вы увлеклись ими, в игре встретятся неплохие вещи для тех, кто хочет продолжить совершенствовать данные навыки.*

В Fallout Tactics, впервые в тактическом жанре после Syndicate Wars, появилась управляемая нашими бойцами техника (JA2 не в счет — там автотехника была реализована крайне условно). Машины позволяют передвигаться в три раза быстрее, нежели пешком, перевозить дополнительную амуницию.





● А это – мультиплеер. Интересно, каковы шансы на выживание у ребят в красном, учитывая, что у зеленых – танк? Скорее всего, немалые: похоже, красные экипированы соответствующим случаю оружием...

Технику можно вооружать и модифицировать. Парк машин представлен как легкими и быстроходными одноместными машинами, так и тяжелыми шестиместными — танками. И самое главное: машины — это не только транспортные средства. На них можно вести бой. Т.е. они могут передвигаться по полю боя и вести огонь. Пассажиры могут стрелять через окна. Техника обеспечивает дополнительную броню, но она уязвима перед тяжелыми видами орудия. На ее пути можно закладывать мины, для чего введен дополнительный навык. Водителя можно убить прицельным выстрелом через стекло. Машина может переехать врага и, естественно, задавить его.

Отдельную ценность в Fallout Tactics представляет многопользовательский режим. Причем еще какую ценность! Впервые — впервые! — после Incubation игра, которая столь же масштабна, как Jagged Alliance 2, реализуется с режимом многопользовательской игры. Предполагается пять режимов мультиплеера, среди которых teamplay, deathmatch и cooperative. Для каждого режима — по одной специальной карте (причем набор карт для мультиплеера ими исчерпываться не будет), плюс будет доступ ко всем одиночным миссиям. Про мультиплеер можно было бы говорить долго и интересно, но воздержимся, так как это на самом деле получится очень долго. Просто поверьте на слово: нас ждет нечто потрясающее.

Добавлю лишь вкратце, что будет возможность игры через сеть и Интернет (модемное и нуль-модемное соединение, увы, не поддерживается). Причем онлайновые баталии будут не в том виде, как это реализуется в StarCraft или Baldur's Gate. Многопользовательская игра по И-нету поддерживается через некоторые игровые сервера, такие как MPlayer.

И еще. Ожидается полноценный редактор карт и компаний. И не только. Видимо, редактор позволит также редактировать параметры оружия и брони. Согласитесь, более чем серьезная заявка.

Будем ждать!

[Yurg] *И последний, но очень коварный вопрос. :) Крис, а как бы вы ответили на вопрос, почему бы вы сами стали играть в Fallout Tactics? Что вас привлекает в этой игре?*

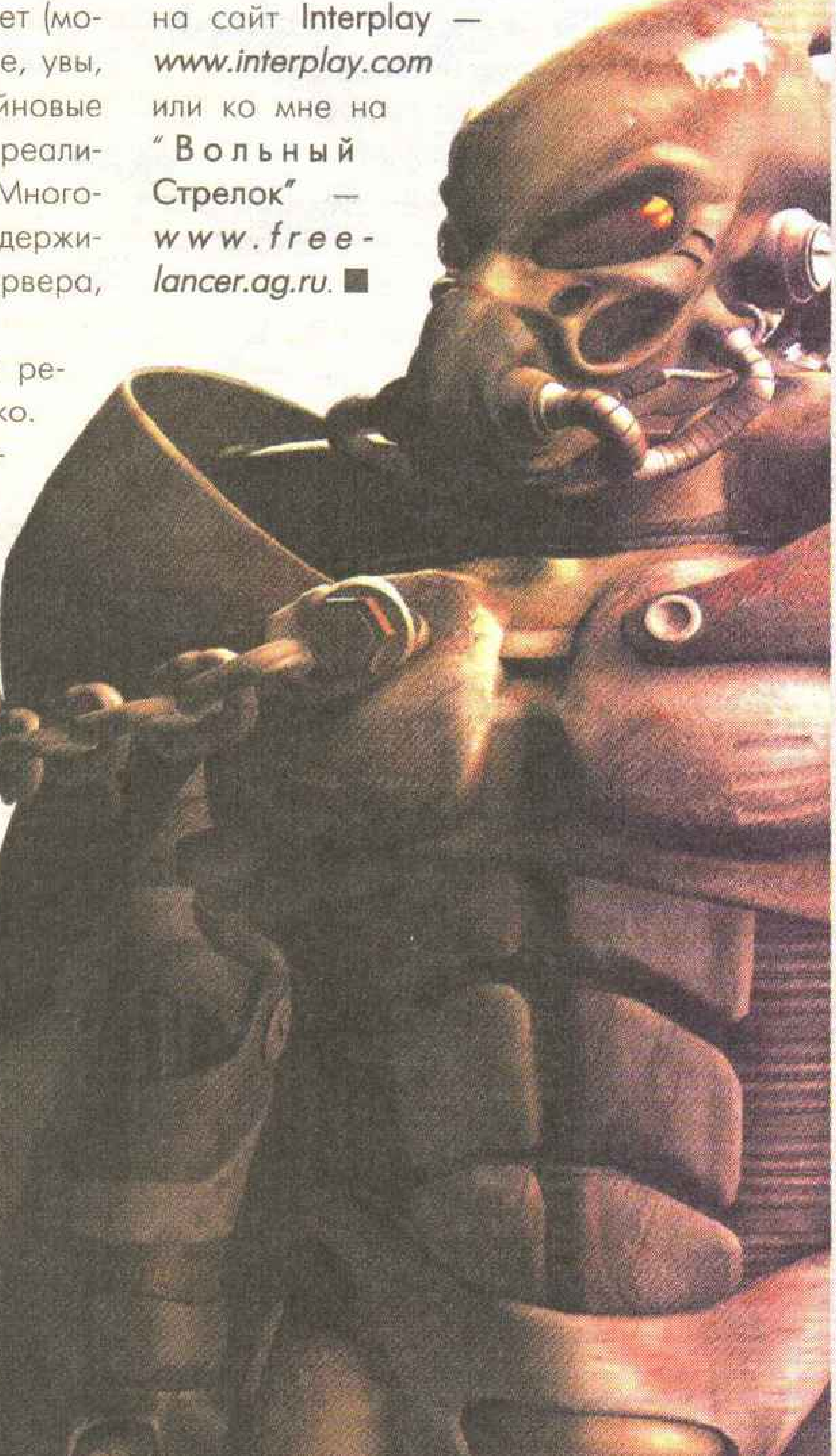
[CHRIS] *Мне нравятся развлекательные игры. Я играю примерно по той же причине, что читаю фантастику: чтобы убежать от реальности. И если только я не играю в симулятор (например, симулятор самолета), то хочу, чтобы игра была чистым развлечением. Fallout определенно был такой игрой. Он отвечал требованиям игрока на самых разных уровнях и действительно мог обеспечить многие часы веселья. Я думаю, в этом отношении Fallout Tactics очень на него похож: он предназначен не для того, чтобы установить мир во всем мире или там еще для чего-нибудь — он предназначен для развлечения.*

[Yurg] *Спасибо, Крис, за вашу помощь! Разрешите пожелать вам удачи в создании очередного хита!*

[CHRIS] *И вам спасибо!*

Вот такая игра ждет нас, и сравнительно скоро. Надеюсь, мне удалось рассеять сомнения тех, кто считает, что нас предали... Да, это не ролевая игра, но Fallout от этого не перестал быть Fallout. В конце концов, неужели было бы лучше играть в одно и то же по десять раз? Наконец-то нам предоставят полноценную игру с поддержкой мультиплеера. Уже сейчас появляются кланы, а с выходом игры им не будет числа!

Сейчас каждый день появляются новости о Fallout Tactics. За самыми свежими советую приходить на сайт Interplay — *www.interplay.com* или ко мне на "Вольный Стрелок" — *www.freelancer.ag.ru.* ■



Revenant
revenant@igromania.ru
Dimonn[ZOOM]
www.unreal.ru

Новости Deathmatch

Скоро порезвимся на FreakBall Arena

http://planetquake.com/freakball

FreakBall Arena, крайне нестандартный, даже слегка экстремальный мод для Q3, завершает фазу бета-тестирования



и скоро... скоро станет активна кнопочка download. Для тех, кто живет в танке, поясняю, что сей мод представляет собой результат кровосмешения командного дефматча и американского футбола. Много крови, еще больше мяса, россыпи выбитых зубов, радостный рев болельщиков и растерзанная в клочки группа поддержки...

Л. К. добралась до Ку3

www.planetquake.com/polycount

Гы-ы... Иначе, как этим междометием, сие прокомментировать не могу. Это все некоторые обновления на сайте polycount (универсального инкубатора моде-



лей для Q3. Она там! В красных очках, коротких шортах и разноцветных маечках. Даже две кобуры для пистолетов сделали. И рюкзак за спиной. Короче, вниманию всех активных извр... извраrеймеров: Лара (хотя и несколько кривоватая) (она там. Идите туда. И обрящете.

Новые зомби They Hunger

www.geocities.com/xenomorph_496

They Hunger (тотальная конверсия для Полураспада (я писал о ней в прошлом номере) обзавелась новыми эпизодами:



Quake 3

Freeze Tag

www.planetquake.com/freeze

Командный мод с очень странными правилами. Две команды, как обычно, со здоровым энтузиазмом давят друг друга... Но классическими потоками кишок дело не



обходится. Убитые респавнятся в виде ледяных статуй. Само собой, ничего, кроме как удивленно таращить гляделки, они не могут. Чтобы разморозить таких счастливцев, товарищам по команде надо простоять возле них неподвижно три секунды. Добрые спасатели, таким образом, сами становятся кандидатами на криотерапию. Соответственно, цель всей игры — превратить вражескую команду в сборище ледяных истуканов. Оригинально и весело.

AquaLung: Underwater Quake Adventures

www.planetquake.com/logistix/aqualung

Этот мод творит с обычными картами Кваки страшные вещи... Он заливает их водой. Прямо как иногда соседи этажом выше... То есть сразу меняются все физичес-



кие параметры уровня. Ощущение свободного, но медленного полета, чувствуешь себя, как рыба в воде (и даже не тонешь при этом!). Естественно, каждый выстрел дает мощную отдачу, то есть рокетлаунчером можно пользоваться вместо реактивного движка.

Fists of Fury

www.planetquake.com/fury

Мод Fists of Fury (дословно: кулаки ярости) предназначен для честного убиения противников. Честного? Честного. На кулаках. Каждому участнику предстоящего мордобития выдается на руки именной кастет. Кроме сей вершины оружейной мысли, в игре есть еще power-up'ы, которые увеличивают характеристики игрока, например, скорость или силу. Каждый может нести с собой не больше двух power-up'ов. Кроме того, некоторые power-up'ы придают кастету ядовитость, игроку — огненный щит (Fire shield), способность лонгджампа, дают возможность использования мин... и так далее.

Half-Life

The Gathering

www.planethalflife.com/gathering/powerups.asp

В этом моде ничего особенного вроде бы нет — никаких кардинальных измене-



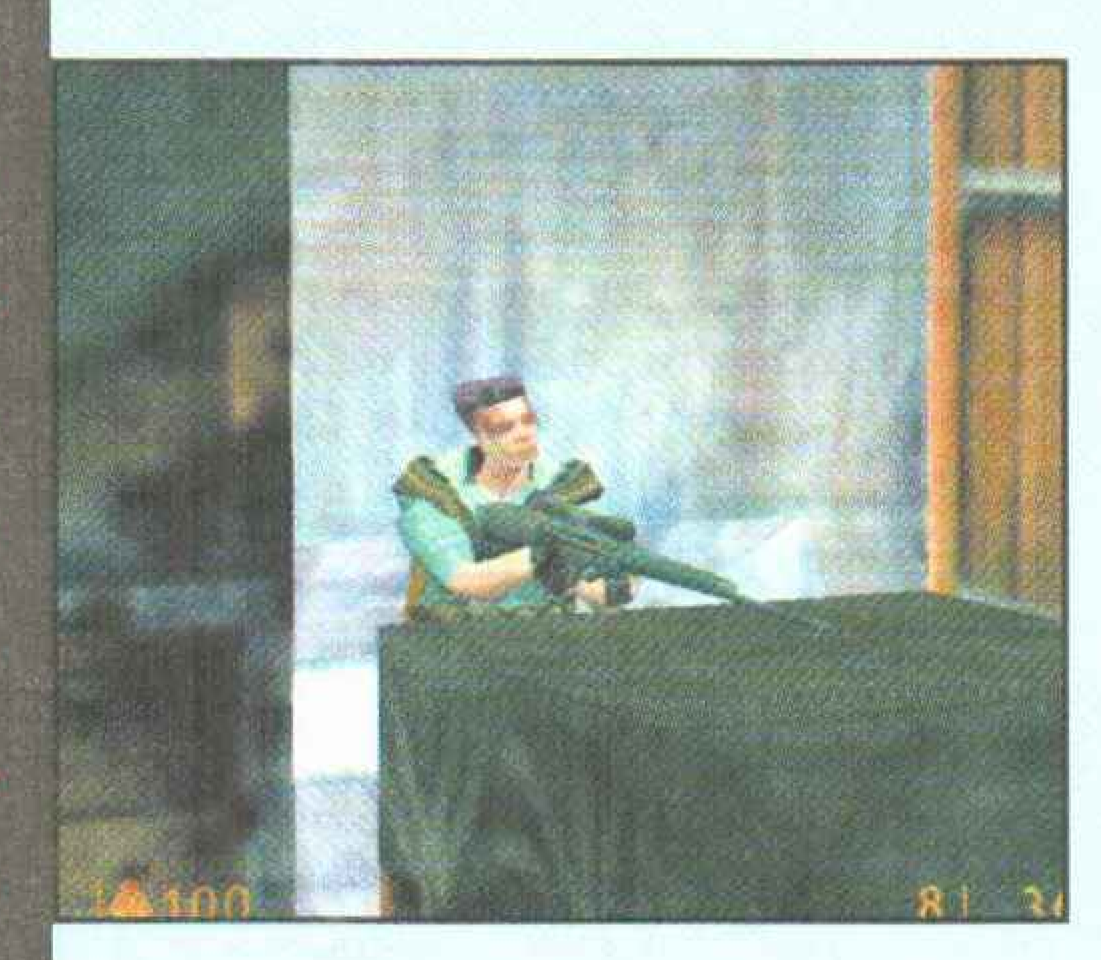
ний геймплея, или новых типов игры, или, не дай Бог, введения системы классов. Нет, всего этого нет. Просто зверски расширена и усилена система рун и power-up'ов. Все эти примочки разделены на три большие группы: Runes, Power-Ups и Blessings. К последним относятся такие извращения, как Crowbar, который дает 1000 damage (!), Haste, удваивающее скорострельность оружия, и многое другое. В каждой категории не меньше 5-7 полезных объектов. В подобной разноцветной куче поначалу нелегко разобраться, зато потом, когда крыша со счастливым скре-

жетом уедет прочь, вы сможете расслабиться и получить настоящее удовольствие от разбрасывания кусочков вражьих мозгов по уровням.

Runaway Train

www.planethalflife.com/rat

Едет поезд. Внутри сидит куча народу и жутко прется от того факта, что едет. Другая куча народу несется за поездом и не менее жутко завидует тем, кто так бессовестно прется от того, что едет в поезде... В ход идут различные крупнокалиберные средства, и тогда прутся уже обе группы народу от обилия джибзов, вылетающих из поезда. Цель подобного мероприятия одна: силой овладеть поездом... Гхм... Захватить поезд? В общем, одна команда старается уехать, а другая — не остаться среди про-



вожающих. Главный инструмент в моде — это Trainstopper Gun. Выстрелив из него в поезд, можно оный существенно замедлить. Альтернативный огонь позволяет ставить ловушки на пути следования состава. Кроме Главного Инструмента, есть еще несколько необычных видов оружия, например, Brick Cannon — стреляет кирпичами. Мечта злобного прораба. Прочее вооружение из той же серии.

Этот мод стоит того, чтобы его скачать. Только представьте себе: поезд вдруг со скрежетом останавливается, и безумная толпа геймеров со снайперками наперевес и с кровожадным ревом: "Пограничный контроль!" врывается в двери, пролезает через окна...

Goldeneye

www.goldeneye-mod.net

Меня зовут Бонд. Джеймс Бонд. А его — Шон Коннери. Нет, здесь он просто Шон Коннери. Играет сам себя. А вот тот типчик, что хоблется за углом с пушкой наперевес, именуется Тревельян... Где, говорите, девушка? А, вон та! Так то ж советский агент Ксения. И около нее, в тени, пригля-



девшись, можно заметить товарища Бориса. Он тоже советский агент. И русские солдаты и капитаны тоже имеются. Причем у всех, кто тут есть, реальное оружие. Современное. А еще: это конверсия. Хотя и частичная. Но тем не менее в ней предусмотрены свои карты с набором отдельных заданий для каждой. Такие вот дела, господа. Чего только не встретишь на белом свете...

Unreal Tournament

Chaos UT

www.planetunreal.com/chaotic

Успел дорасти до следующей версии — beta 2. К арбалету прибавились ядовитые стрелы, меч теперь пачкается в крови, к снайперке появились новые патроны RPB (rocket-propelled bullets), которые оставляют за собой след и могут поражать не-



сколько целей (правда, если те без армора). Добавился Flak2, который может использоваться как для ближнего боя, так и для стрельбы, в данной версии он стреляет зарядами от флака и прокси-минами. Добавили три новых мутатора: SwordMelee (все оружие ближнего боя меняется на меч), SwordArena (все патроны убираются, все оружие превращается в мечи и... "There can be only One..."), NoHealth (убирает с уровня все здоровье).

пятым и шестым. Прямо как в далекой-далекой галактике... Зомби наступают, зомби окружают... Сплошное насилие и никакой политкорректуры. Come on! Резня продолжается! Мозгииииииии...

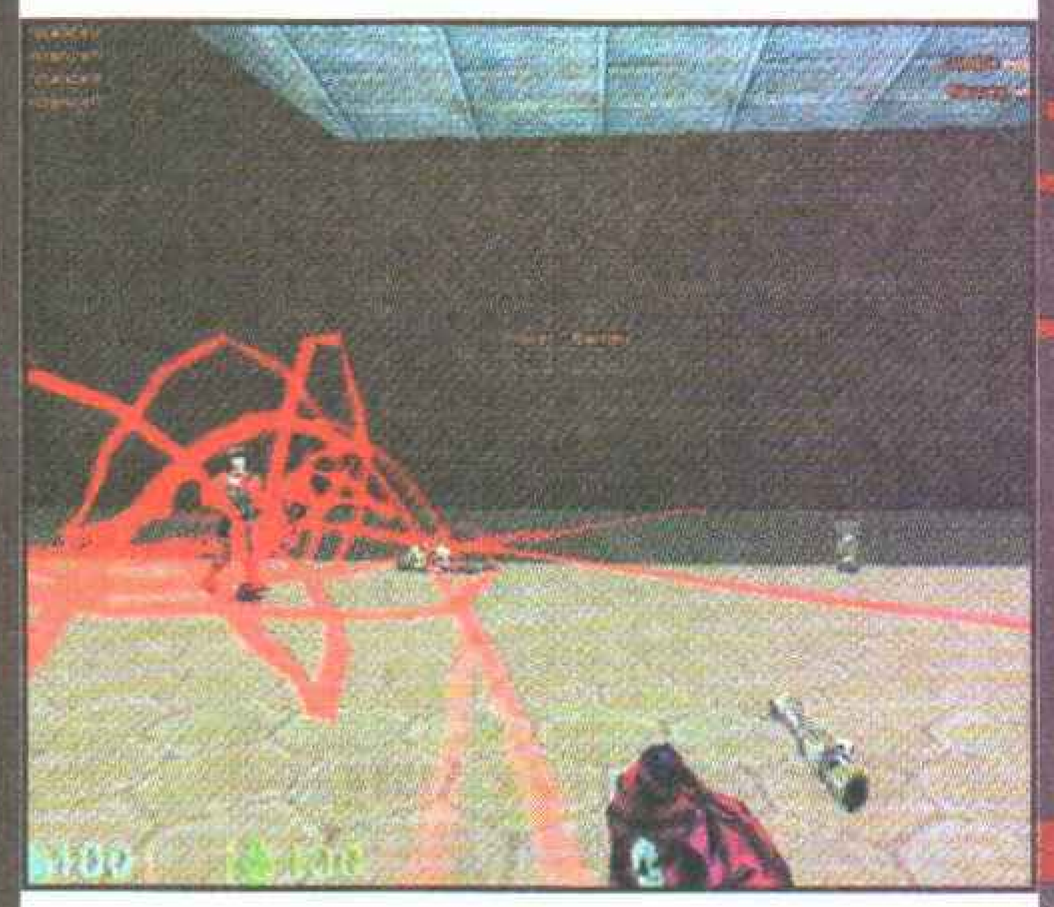
Можно поиграть в C-S с радио

http://equalhate.20m.com/comms

Вышел новый Radio Comms Package для столь любимого всеми Counter-Strike. Это, значит, чтобы говорить между собой во время игры. Как будто воплей через ряд в клубе недостаточно! Но с другой стороны... бывает занятно изображать из себя спецназ с переговорниками и треском помех... Помните "Звездный Десант"?

Бета "Миссии"

www.planethalflife.com/mission



Вышла бета-версия Mission Mod для Х-Л. Новое оружие, жутко сбалансированное, как утверждают разработчики мода. Словом, очередное месилово ждет вас, господа.

Читерский драйвер от ASUS

ftp://ftp.reactor.ru/users/reactor/pub/NVidia/asusw9x532.zip

Ну вот и доигрались ASUS'овские драйверостроители. В Сети доступен для скачивания драйвер для видеокарт от ASUS на чипах nVIDIA (кроме Riva 128, естественно) с поддержкой прозрачности текстур, каркасным их отображением и дополнительными источниками света. Короче, ***видно сквозь стены***. Граждане с шаловливыми ручками могут скачать себе данное жульничество.

IRC для анрилеров!

Открылся irc-канал для анрилеров. Сервер: irc.barrysworld.com, канал: #ut.ru. Все туда!

Демки россиян на XSReality

www.xsreality.com

Открылся раздел демок UT на уважаемом сайте XSReality. Дело пахнет скипидаром. Там уже доступна для скачивания демка nip.Polosatiy vs [NT]Devil с московского турнира.

Там же можно качать демку Askold vs Scorpion[ZOOM] с Lan-Party в клубе "M19", Питер. Обе игры — финалы соревнований; очень интересные игроки с неповторимым стилем игры.

Текстуры живут во Вселенной Текстур

www.textureuniverse.com

Как только вы как разработчик карт почувствуете резкую нехватку текстур для наполнения своих творений красивым смысловым содержимым, не теряйтесь, а сходите на TextureUniverse и выберите себе свеженькую, ладненькую и бесплатную текстурку нужного цвета и размера.

Unreal Tournament patch 4.23

www.unreal.ru/files/UTPatch423.exe

Забирайте UTpatch423 с *www.unreal.ru* либо с нашего компакта, но учтите, что будет постоянно требоваться компакт с игрой.

Unreal 2: вопрос совместимости

Итак, Unreal 2, работа над которым в самом разгаре, не будет совместим с Unreal и UT. Конечно, при помощи конвертора можно будет перекомпилировать карты, уже ставшие классикой, но есть ли в этом смысл? Различия в игре, связанные с аспектом высоты (например, в UT игрок высотой 78 единиц, его вид из глаз — приблизительно 66 единиц, а в U2 игрок — 104 единицы, из глаз — 100 единиц; так реализован более жизненный подход к вопросам масштабов), делали бы конвертацию занятием в большинстве случаев малоосмысленным. Также стоит упомянуть, что все элементы (структуры, звуки, модели) будут совершенно иными. Это полностью новая игра. Идет концентрация над созданием действительно нового мира; совместимость с прежними творениями не столь целесообразна.

CTF в роли телевизионного шоу

Осенью этого года состоится знаменательное событие. На английском телеканале BBC2 появится новая телепереда-

Tactical Ops beta 1.20

www.planetunreal.com/tacticalops

На самом деле это S.W.A.T., сменивший название и заметно улучшившийся со времен предыдущей версии. Переработаны модели рук и части оружия, переписан основной код (теперь заметно быстрее и меньше загружает процессор), добавили поддержку стандартных режимов игры UT с оружием из TOps. Сменилась шкурка заложников, пополнился гардероб террористов и спецназа, убитые игроки наконец-то могут разговаривать только между собой; сменили расценки, убрали доджинги (прыжки по двойным нажатиям). Ввели зависимость скорости перемещений игрока от его загрузки. Раненые теперь оставляют за собой кровавые следы. Часть карт доработали: SW-Avail, SW-CargoShip и SW-OperationSkynet, часть убрали: SW-Labs, SW-HomeAlone, SW-Ghetto, а также добавили две новые карты: SW-Subway, SW-RapidWaters. Разумеется, традиционно пристрелили мелкие (и не очень) неприятные глюки.





Unreal4Ever Tournament

www.planetunreal.com/u4e

Также существенно вырос — до версии 6. К никуда не девшимся почти пяти видам оружия добавилось 12 классов игроков, каждый из них — с индивидуальными моделями, шкурками, звуками и голосами, а главное — со своей физикой, оружием, иммунитетом и спецатаками. Кроме того, класс игрока MonsterMaster может вызывать и контролировать в сумме до 36-ти монстров из появившихся в этой версии 20-ти их разновидностей (в том числе — из оригинального Unreal). Также в комплекте 6 новых карт и такая развеселая вещь, как живые мертвецы. Все это богатство заключено в трех мутаторах, которые можно настроить (в меню Mod — U4e Tournament) практически как угодно, благо самих настроек — великое множество.

BlimpyBoy

www.captured.com/savage

Очень забавный мутатор, который модифицирует стандартную снайперку, превращая ее в BLIMP GUN. Теперь при попаданиях в противника того начинает раздувать и поднимать в воздух, а когда он раздуется слишком сильно — лопается, орошая окрестности дождем джибзов. Этакое забавное сочетание мутаторов FatBoy (раздувание), Soul Harvest (этот мутатор заставляет души покойных неторопливо взлетать наверх, так что их надо ловить, чтобы заработать законные фраги — а в данном случае будущий покойник взлетает еще живым) и MoreGore (увеличивает количество разлетающихся джибзов в заданное количество раз — от 2 до 20). ■

Алексей Кравчун
operkot@igromania.ru

Клубные новости

Unreal-2000: сроки назначены

Наконец-то стали точно известны даты проведения многопрофильного турнира по компьютерным играм Unreal-2000. Поскольку участники будут соревноваться сразу в пяти "дисциплинах" (то есть в пяти различных играх), то и сам турнир растянули на несколько дней. "Многостаночники" будут рубиться в: Half-Life: Counter-Strike;

StarCraft; Delta Force; Quake 2; NFS: PU. Основной призовой фонд будет составлен из взносов участников, которых ожидается очень даже немало. Но это основной фонд, а ведь будут еще "подарки" со стороны. И большой вопрос, что будет более выгодно: получить главный приз или заполучить подарочного слона от одного из спонсоров, среди которых значатся Internet-провайдер "RedNet", "Кока-Кола", ПАКК и, собственно, Администрация клуба Unreal. Окончательный победитель будет выявлен по итогам всех пяти "зачетов", его почетно наградят званием "Чемпиона Unreal-2000" и вручат флайер на бесплатное посещение клуба Unreal до конца двадцатого века.

NiP реорганизован

Произошли незначительные перетасовки послужного состава, а заодно поменялось название клана. Теперь "Нипы" будут гордо именоваться **team Formoza**. Но это полное название, на официальных же турнирах ребята будут выступать под именами **4z-"имя"**. Под новым именем команда уже успела принять участие в одном турнире (Quake2 teamplay 3 on 3) и выиграла с разгромным счетом. Так что вряд ли смена названия клана даст больше шансов его противникам.

Отборочный турнир к EuroCPL...

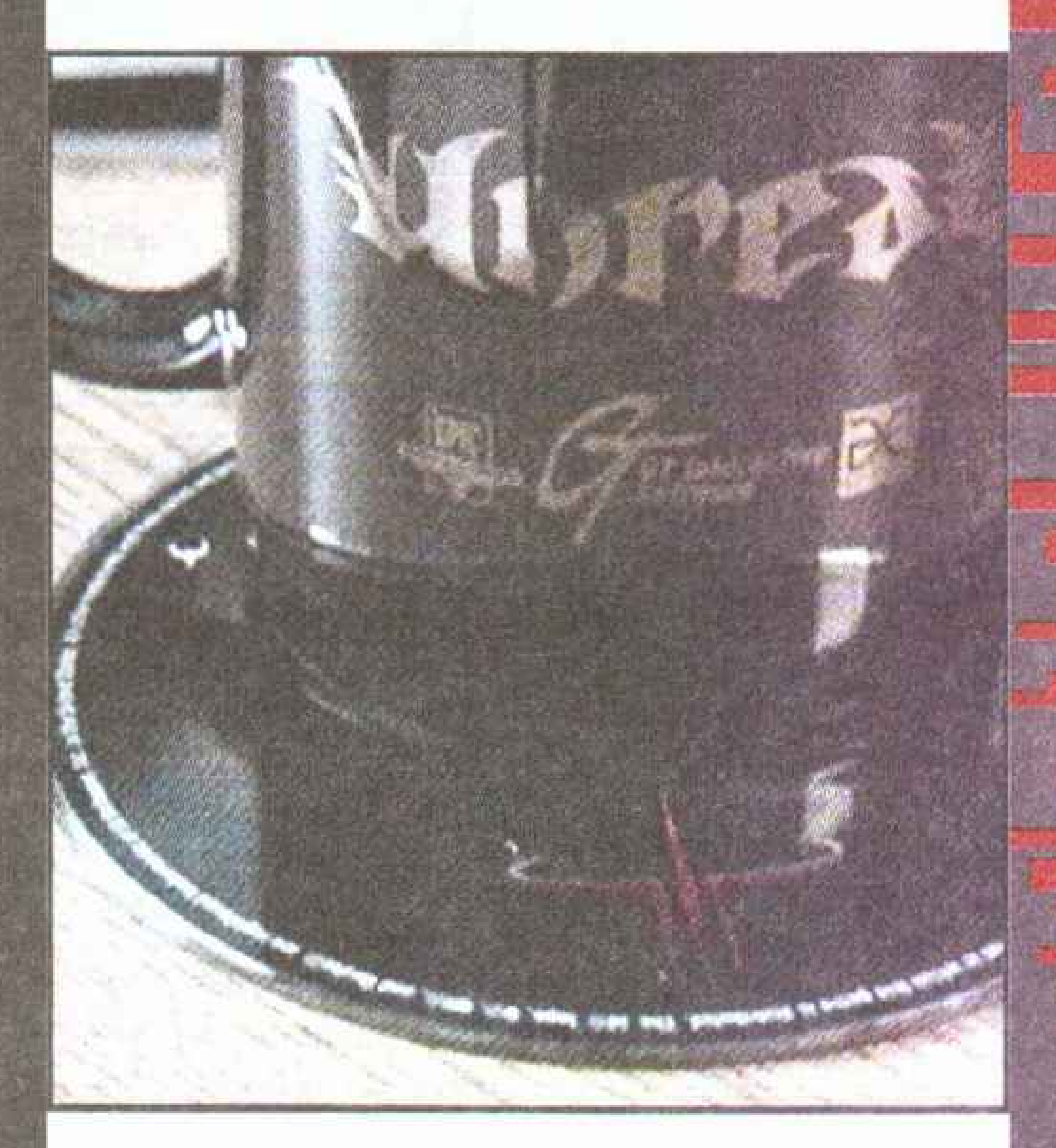
...проходивший во Франции, успешно завершился. Дело было в славном городе Марселе, а результаты отборочных соревнований выглядят нижеследующим образом:

1.*aAa*Denpxc
2.*aAa*C@stro
3.*aAa*Luuuke

Портленд — форева, Орегон — рулез

С 15 по 16 июля в славном граде Портленде штата Орегон прошел первый чемпионат по **Quake III Pro-Mode**. Название мероприятию организаторы придумали довольно оригинальное: **Lansanity**. Зрелище, само собой, было нешуточное, а в итоге всех зарулил "отец" **alpureluck**. ■

ча-шоу — **Bleeding Thumbs**, основной темой которой будут виртуальные развлечения. Изюминкой шоу станет своего рода тотализатор **Capture The Flag** на движке UT, специально перерабатываемый под это дело Epic. Изменения в основном будут касаться повышения зрелищности (и без того зрелищной игры) и геймплея. Главная цель, как ни парадоксально, — уменьшение элементов насилия в игре (хе-хе, ну уж УТ-то можно как сказку детям показывать, тоже мне, садистскую игру нашли...).



Руководство по правильному использованию модов и моделей

I. Установка модов для Half-Life

Для установки прежде всего необходимо (хоть и не всегда) H-L последней версии; на данный момент это 1.1.0.1. Апдейты периодически появляются на нашем компакте или здесь:

ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/hl1101.exe (апдейт для любых версий),

ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/11001101.exe (апдейт для версии 1.1.0.0).

Далее необходимо запустить инсталляционный файл мода или, если такого нет, установить все файлы мода в директорию, соответствующую его названию. Она должна располагаться внутри вашей директории с игрой. Тогда полный путь к каталогу мода будет выглядеть, например, так:

C:\Sierra\Half-Life\SvenCoop

После этого запускаете игру, жмете в меню Custom Game и получаете список всех установленных модов. После чего выбираете нужный и запускаете его.

II. Установка модов для Q3

Аналогично, желательно иметь последнюю версию Q3, хотя это далеко не всегда является обязательным. Вы создаете директорию мода прямо в директории Q3 (как в предыдущем примере) и копируете туда файлы мода либо, если есть, запускаете инсталляшку, которая обычно делает все сама.

После этого начинаете Ку3, выбираете в меню Mods — и вожделенный список модов перед вами. Запускаете мод и играете; иногда необходимы некоторые дополнительные операции, индивидуальные для того или иного мода. В таком случае все необходимые инструкции находятся в файле типа readme.txt в архиве или каталоге с модом.

III. Установка модов для UT

Нет ничего проще. Надо скопировать мод в директорию System игры, а потом кликнуть на нем, и он появится в меню. Или проще: можно щелкнуть дважды на моде, и он сам нырнет в директорию System.

Правда, если он запросит путь к UT, нужно проследить, чтобы путь был правильный. ■

Российский S.W.A.T.-сервер

Вот уж и вправду интересно поиграть в **S.W.A.T.** (теперь этот мод носит другое название — **Tactical Ops**; см. продолжение раздела) с живыми людьми. Теперь можно реально опробовать людской фактор на сервере екатеринбургского игрового портала **PURGA**:

IP: 195.58.1.130, port: 7780

Письма пишите **velMOR**'у на *velmor@game.ur.ru*.

D3D-патч для Deus Ex

www.fileplanet.com/dl/dl.asp?rpgplanet/deusex/misc/DeusExBetaPatch.zip

У большинства владельцев D3D-карт есть реальный шанс удвоить количество fps в **Deus Ex** благодаря новому D3D-патчу от Ion Storm. Хотите — верьте, хотите — нет, но дело обстоит именно так. Патч можно взять и на нашем компакте. ■

Над новостями работали:
Revenant (revenant@igromania.ru)
Dimonn[ZOOM] (www.unreal.ru)

Ку3: Тактическое руководство

FL.Jakie
jakie@igromania.ru
http://fl.formoza.ru

Тема тотальной настройки Ку3, начатая в прошлом номере, в этом будет продолжена. В прошлый раз мы настраивали средства игры, а теперь попытаемся то же самое проделать со способами — настроить извилины всех желающих на то, как нужно играть и как нужно побеждать.

Мы разберем самую сложную часть любой игры (в том числе и Кваки) — тактику. Если набить конфиг, научиться неплохо играть и точно попадать можно довольно быстро, то сходу понять тактику игры может не каждый, а окончательное осознание и вовсе приходит лишь к избранным после месяцев и лет тренировок. Никто не заставит человека думать. Но объяснить, как надо играть, я постараюсь.

Принцип разделения властей

Институт тактики состоит из нескольких дисциплин: тимплейная игра, дуэльная, дефматч (deathmatch) и CTF. Вы должны понимать, что, выбирая для себя тип игры, вы, собственно, выбираете свое кваковское будущее; ибо истории известно весьма небольшое число прецедентов, когда один человек классно играет и CTF, и, скажем, дуэль, да еще и в тимплее отец; это вещи не очень совместимые.

Разделение уровней

Для каждого типа игры — дуэли ли, тимплея — существуют "предпочтительные" карты. Скажем, играть дуэль на **dm7** — чистая бессмыслица в силу гигантских размеров этой карты, равно как бессмыслицей можно назвать тимплей на **tourney4**, ибо карта маловата и по своей структуре явно "дуэльная", не приспособленная для подобных целей.

Итак, вот список тимплейных карт: **dm6, dm7, dm8, dm12(tmp), dm14(tmp)**. Обозначение "**tmp**", взятое в скобки, говорит вот о чем: для дуэльных и тимплейных карт существуют патчи от id Software, изменяющие расположение предметов на карте в целях большей приспособленности для того или иного типа игры. Соответственно, dm12(tmp) означает "пропатченную" карту dm12 и т.д.

Патчи (источник — ***http://fl.formoza.ru*** либо наш компакт) необходимо просто разархивировать в директорию baseq3 Кваки.

Все чемпионаты проходят именно по такой схеме; другие карты не используются. Поэтому тактику для прочих карт рассматривать особого смысла не имеет — все равно на них никто не играет.

Дуэльные карты: **dm6(tmp), dm13(tmp), tourney4 и ztn3dm2** (внешняя карта, источники те же). Мясо и CTF можно играть абсолютно на любой карте; но разбирать тактику этих типов игры мы не будем по двум простым причинам: в Q3CTF сейчас мало кто играет, а мясо... ну, представьте, какие советы здесь можно дать? Быстрее бегать, выше прыгать и метче стрелять. Все.

Тимплей

Здесь все зависит от сыгранности команды, причем класс игры каждого конкретного игрока играет далеко не ведущую роль. Действие сообща и четкое распределение обязанностей — вот залог победы. Тимплей обычно играют 3х3 или 4х4 игрока, что накладывает определенный отпечаток на стиль игры. При таком количестве народа самым важным становится уследить за респаунами (то есть за появлением предметов — аптечек, оружия и, главное, брони). В Ку3-тимплее работают следующие интервалы респаунов:

Квад — раз в 2 минуты
Оружие — раз в 30 секунд
Патроны — раз в 40 секунд
Красная броня (RA) — раз в 25 секунд
Желтая броня (YA) — раз в 25 секунд
Маленькая броня (AS) — раз в 25 секунд
Большая аптечка — раз в 35 секунд
Маленькая аптечка — раз в 35 секунд
Мегахелс (Mega) — раз в 35 секунд

Попробуем разобрать тактику для каждой тимплейной карты в отдельности.

DM6

Карта очень популярна и универсальна: на ней играют как тимплей, так и дуэли (последние играют на tmp-варианте). Наиболее значимыми на этой карте являются RA и квад; если вовремя брать это добро — победа практически гарантирована. Чтобы этого добиться, нужно правильно распределить силы. Исходим из того, что тимплей играется 4х4 (это стандарт на всех чемпах); два (вполне достаточно) либо три человека обязательно должны находиться наверху (около ракетницы — **скрин 1**), так сразу убиваем нескольких зайцев. Можно очень четко контролировать главную арену и ее проходы, а также следить за расположенными



скрин 1





внизу квадом и RA. Еще один человек обязательно должен охранять (опять-таки находясь наверху — **скрин 2**) проход к рейлгану, сразу убивая всех, кто стремится его взять. Еще один игрок может помочь охранять "рельсу" (рекомендуется); другой вариант — контролировать проход слева от YA (**скрин 3**), но это не самое удачное решение, потому как он лишен поддержки соклановцев, при этом позиция — не самая удобная для обороны. Если удастся сохранить такое расположение — игра сделана; однако это практически невозможно, иначе бы не было этой самой игры.

Теперь о том, как разрушить эту оборонительную конструкцию, если она создана вашими противниками. Для начала скажу, что самым опасным моментом для upper'ов (то есть тех, кто держит верх) является квад. В момент его появления как минимум полкоманды противника спускается вниз и пытается им завладеть. Ваша схема действий такова: один вариант — подраться за квад, второй — захватить верх (пока там нет врага), никого туда потом не пуская. Оба варианта примерно равноценны; выбирайте в зависимости от вашего мастерства и ситуации.

На q3dm6 главное – следить за квадом и RA

Вариант с захватом квада, впрочем, тоже сводится к последующему штурму верхней позиции. Взяв квад, тут же дуйте на jump pad и наверх — отбивать позицию. Отбив, бегите набирать фраги, пока не кончилось действие квада; у вас есть всего 20 секунд.

Еще один момент, когда можно попытаться взять верх, — это появление RA. Как правило, за ним спускается 1-2 противника, следовательно, можно сосредоточить около RA большие силы (хоть всю команду) и просто расстрелять спустившихся сверху. После чего надо быстро самим бежать наверх; крайне желательно разделиться и бежать с разных сторон — вваливаться отовсюду, кроме jump pad'а (это верная смерть). Последний можно использовать только при условии, что атака уже началась: тогда это будет хитрый тактический ход — в момент, когда враги всеми силами пытаются отбить нападающих с флангов, атака с тыла будет для них приятной неожиданностью. Но при этом надо следить, чтобы не угрохать половину своей команды.

DM7

На этой карте главная задача — удержать арену. Совершенно неважно, какие для этого потребуются силы. Иногда даже стоит бежать просто с автоматом, если известно, что у врагов осталось мало здоровья и долго они не продержатся. Тот, кто контролирует арену, автоматически контролирует всю игру: недалеко мега, рокет, квад, а на самой арене — RA и рельса (которая здесь имеет особое значение). Войска лучше сосредоточить так: одного поставить охранять рокет (**скрин 4**) — это очень сильный удар по врагу, потому как отбить эту позицию ну о-о-очень трудно. Остальные же соклановцы должны всеми силами охранять арену, отлучаясь только затем, чтобы взять мегу и квад (это уже намного сложнее). Очень опасно, если в грязные лапы соперника попадет одновременно рокет и квад, тогда сил у противника вполне хватит, чтобы отбить арену. Тогда вся надежда будет на снайпера(ов) на арене — времени у них будет мало и стрелять надо будет метко. Обычно так и случается: арена переходит из рук в руки. Чтобы этого избежать, надо железной рукой держать рокет; квад, скорее всего, удержать не удастся. Но противник с ним ничего и не сделает, если все три человека на арене будут с рельсами и рокетами, да здоровьем/броней 100/100.



Если арену у вас все-таки же отбили, не надо паниковать. Надо переходить на другую тактику, причем очень быстро — ведь каждые 25 секунд противник будет получать по 100 армора, что не есть хорошо. Всей командой нужно держать квад и мегу — пусть берут армор! Когда же появится квад, надо быстро отобрать рокет у противника и бежать на арену (обязательно из разных выходов — у врага рельса!), если после такого напора противник разбежится — отлично. Тут все будет зависеть от того, насколько точны будут снайперы у вражеской команды.



На q3dm7 надо держать арену

DM8

Эта карта не столь популярна, как **dm6** или **dm7**, но не рассмотреть ее было бы неправильно. Все главные предметы на этой карте расположены около небольшой (относительно dm7) арены: мега, RA и квад, который находится на самой арене. Поэтому нужно крепко ее держать. Так как RA находится все-таки далековато, то им можно и пренебречь: меги и квада вполне должно хватить для победы. Охранять арену очень сложно по очень простой причине: количество входов на нее огромно, и противник может проникнуть как снизу (4 точки), так и сверху (еще 2), так что главное — постараться за всем следить.

Если арена "вышла из-под контроля" и ваша команда отброшена (а такое здесь будет повторяться неоднократно), надо обя-


Арена – главное место на этой карте




Игра будет сделана, если квад и RA будут у вас

зательно брать (каждые 25 секунд) RA и пытаться взять мегу. Самый удачный момент для нападения — как раз тот, когда противник бежит к меге (обычно в составе 1-2 человек). В этот момент надо врываться на арену и захватывать ее. Другой способ — убить пришедших за мегой, после чего сразу бежать на арену. И главное — не медлить, ожидая, пока противник возьмет квад и перебьет всю вашу команду.

DM12

Карта очень большая, поэтому не рекомендуется передвигаться поодиночке. Все основные фишки находятся на арене — это квад и мега. Обязательно нужно захватить позиции сверху, чтобы можно было легко контролировать арену; очень удобное место для кемперства: сверху около YA, имея рельсу (стреляя без промаха), можно заставить противника не выходить на арену, что будет для него практически проигрышным вариантом. Обязательно надо иногда посматривать назад, так как противник может просто медленно подкрасться — может оказаться, что ему необходимо будет это сделать.

Еще одно очень удобное место — наверху, около квада. Можно одновременно и держать квад, и очень эффективно отстреливать противника. Опять-таки нужно обязательно следить за тем, что происходит позади: противник подползет незаметно.

Итак, что же делать, если все кемперные места потеряны? Отбивать! Для начала надо слопать RA и YA (**скрин 5**); но посвящать этому слишком много времени нельзя — квад может достаться противнику. Дальше есть два варианта. Можно напасть с тыла: не все же время противник будет отводить взор от арены и поворачиваться, чтобы проверить, нет ли кого сзади. Это и надо использовать! Неожиданно подкрасться и тихо убрать. А можно еще подождать до появления квада и, когда противник начнет почти в полном составе спускаться, чтобы взять квад, напасть. Тут все зависит от удачи; умение играет глубоко вторичную роль — иногда трудно понять, в кого попадаешь.

Как только все враги будут перебиты, надо сразу бежать наверх и занимать кемперские позиции.

DM14

Карта, как и dm12, достаточно большая: есть целых две арены. Из двух главная та, где лежит RA (**скрин 6**); тут должно быть двое бойцов. На второй арене (**скрин 7**) очень неплохо захватить рельсу — будет видна вся арена, как на блюдечке. Остальной команде лучше распределиться и бегать поодиночке, объединяясь только при появлении квада. Универсальную тактику для этой карты придумать очень сложно — все будет зависеть от действий противника и действовать надо будет соответственно им. Например, если противник будет концентрироваться около квада и YA (**скрин 8**), то надо "отожраться" и секунд за 20 до появления квада напасть. Смело вперед — ведь у вас ракетница!

Если же лучшие позиции у вас отобрали, надо обязательно попытаться взять квад (даже зная, что у противника больше "жизней"). Ход игры на этой карте очень напоминает то, как играли dm2 из второго Квейка: там, если противник захватывал лифт и армор, другая команда брала квад и мегу. То есть карта как бы была разделена пополам, но большее преимущество давал, конечно же, контроль над лифтом. На **q3dm14** — та же ситуация. Идя в нападение, рекомендуется даже бросать позиции и действовать всей командой.

Дуэль

Очевидно, игра ведется один на один; естественно, приходится надеяться только на свои силы. В дуэли есть несколько интересных особенностей, которые сильно отличают ее от прочих типов игры. Во-первых, обязательно нужно скрывать свои действия и, по возможности, местоположение, хотя при высоком классе противника и его развитом слухе последнее практически невозможно. Во-вторых, надо всегда помнить, что игра идет 1v1, так что если, к примеру, вы




Здесь главное – следить за квадом и мегой





убили противника, надо сразу же бежать туда, где он по появился (по звуку это всегда слышно): у него нет еще оружия и тем более брони. В-третьих, практически на всех дуэльных картах лучше находиться наверху (особенно это относится к **tourney4**) — тут и полный обзор, и контроль. И, само собой, вовремя собирать все наиболее важные предметы, оставляя врага без штанов.

Интервалы респаунов в Ку3-дуэли отличаются от тимплейных в случае с:

Квадом — он не используется,

Оружием — раз в 5 секунд,

Мегахелсом (Mega) — раз в 2 (!) минуты.

Поговорим же теперь о дуэльных картах; тех, что перечислены выше. Среди них нет привычной многим **tourney2**, но с недавнего времени на крупных чемпионатах перестали использовать эту карту, фактически заменив ее на **ztn3dm2**. Сейчас, по сути, это уже стандарт для всех мало-мальски известных чемпов.

TOURNEY4

Если бы можно было провести опрос среди Ку3керов, какая карта самая дуэльная, процентов 80 ответили бы: "Tourney4!". Да, действительно, эта карта приобрела просто зверскую популярность у дуэлянтов. На ней играют на всех без исключения чемпах и соревнованиях.

Приступим. Карта относительно небольшая, что вполне подходит для дуэли. Главное на этой карте — оставаться наверху (**скрин 8**). Отсюда видна вся карта, рельсой можно гонять противника, а рядом, специально для вас, лежат RA и мега. Так что тактика игры на этой карте проста до невозможности, если вы наверху. Самое интересное начинается, когда противнику удается выбить вас с верхнего этажа. Для того чтобы туда вернуться, вам предстоит использовать все средства, включая рокет-джампы. Идти напролом равносильно смерти, поэтому нужно либо выполнять рокет-джамп, либо пытаться неожиданно снять противника из рельсы. Также можно неплохо запутать вражину, если пострелять по дверям: он попытается вычислить, где именно вы выбежали, и, естественно, не будет знать, слева или справа вы зайдете.



Возвращаясь к рокет-джампу, я хотел бы отметить, что делать его нужно в двух вариантах: первый — когда вы хотите выбить противника с верхнего этажа и у вас много хитпойнтов; второй — когда противника наверху нет, в таком случае надо немедленно делать рокет-джамп (даже если здоровья почти нет). Прыгать можно со второго этажа (скажем, сразу от рокета (**скрин 9**)) или на джамп-паде (джамп-пад плюс рокет-джамп — это как реактивный двигатель) . Во втором случае (если удачно осуществить этот маневр) может хватить даже 20 пунктов здоровья. Как только "верх" захвачен, необходимо отъесться, закрепиться и никуда оттуда не уходить — даже вдогонку за уже полумертвым противником бросаться не стоит; и при хорошем классе игры можно считать, что победа у вас в шляпе.

DM6

Карта приобрела статус дуэльной совсем недавно; до этого считалось, что на ней играть дуэль просто нельзя по причине ее изрядных размеров. Но, как выяснилось путем эксперимента, размеры карты не очень мешают. Финальный счет матча вполне традиционный и не свидетельствует о том, что противники постоянно находились во взаимных поисках и за двадцать минут сделали по 2 фрага.

Но все же габариты карты накладывают определенный отпечаток на тактику. Здесь нужна особая техника стрельбы; во-первых, потому, что из рейла можно подстрелить противника издалека (тем самым лишив его 100 процентов здоровья) и тут же убежать (догнать на такой карте человека достаточно проблематично); во-вторых, на этой карте достаточно всяких предметов, поэтому игроки бегают все время "отожранные" и попадание несколько раз подряд из рейлгана (или из RL) — практически единственный способ уничтожения. Итак, обязательно надо взять рейлган (**скрин 10**), потом сразу **YA** (**скрин 11**) — какое-никакое, а преимущество. Второй же **YA** (**скрин 11**), скорее всего, будет схвачен противником. Надо всегда помнить, что **YA** появляется раз в 25 секунд, и приходить на место респауна желательно секунды за 3-4.

Как я уже говорил, хорошая тактика на этой карте — стрельба из рельсы с расстояния (особенно когда у противника этой самой рельсы нет). Как только противник подмочен, сразу же надо брать что-нибудь поскорострельнее и догонять. Если сразу не получилось, дальше можно не бежать: из-за огромного количества аптечек и армора на карте противник, быть может, успел уже "отожраться" поболе вашего. Вместо того чтобы гоняться за жирным врагом, лучше быстренько взять оба **YA**.

DM13

Карта относительно небольшая: все единоборство крутится вокруг **RA**, **YA** и меги — они находятся рядом. Как правило, выигрывает тот, кто берет все это добро сразу (что, в принципе, вполне возможно). Мега и **YA** находятся очень близко (**скрин 12**). После того как они будут взяты, можно взять и **RA** (**скрин 13**), спрыгнув вниз в проход (**скрин 14**). Теперь о тактике. Не рекомендуется долго задерживаться наверху на мосту; могут заметить и снизу стрельнуть ракетой прямо в мост — на этой карте (как и на tourney4) ракета "пробивает" его.

Убежать от настигающего врага на этой карте достаточно трудно, но можно. К примеру, если спрятаться около шафта (**скрин**



Tourney4. Здесь обязательно держаться наверху!



Здесь все решит умение



Кто будет брать RA, YA и мегу – победит

15) — туда мало кто заходит. Но имеет ли смысл убегать? Не имеет, ибо, как я уже говорил, отдав противнику одновременно мегу, **YA** и **RA**, можно отдать ему и всю игру. Чтобы этого не произошло, нужно очень внимательно следить за респаунами и пытаться опережать соперника в сборе урожая. Особое значение на этой карте имеет стрельба с упреждением. Для этого нужно уметь ориентироваться по звукам и, если услышали что-то характерное, стрелять в предполагаемую точку появления противника, не жалея патронов (помните: время респауна оружия всего 5 секунд).

ZTN3DM2

Эта карта не входит в стандартную поставку Q3 Arena, ее нужно скачать отдельно (хотя бы на *http://fl.formoza.ru* или на нашем диске). Создает их некий талантливый конструктор по имени **ztn**, карты которого приобрели популярность еще во времена второго Квейка.

Карта **ztn3dm2** играется на всех без исключения чемпах. Карта сравнительно небольшая и довольно запутанная. Главное здесь — очень хорошо знать все входы и выходы, чтобы не получить пулю в затылок. Мега и RA располагаются рядом, поэтому очень удобно за ними следить (со стороны меги). Лучшее оружие на карте — рокет; рельса тоже имеется, но может быть использована только для кемперства (все у той же меги) или на второй арене (**скрин 16**).

Лежащим внизу **YA** можно, в принципе, пренебречь: даже если его будет брать противник, это окажется для него не очень выгодно, ибо тогда другой **YA** (**скрин 17**) будет ваш, а после этого можно взять и мегу, благо она лежит рядом. Передвигаться лучше тихо — из-за скромных размеров карты убежать трудновато. Но шифроваться не стоит, каждая потерянная секунда — секунда противника.



Главное – хорошая ориентация

* * *

Эта статья не является универсальным рецептом победы. Она лишь может подсказать, как нужно играть, а главное — как *не* нужно.

Остальное уже остается на вашей совести, ведь, в конце концов, тактика у всех квакеров (и не только у квакеров!) разная. Чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть хотя бы несколько демок, записанных с игр отцов.

И — это последний совет — смотрите такие демки почаще; одно дело — прочесть, другое — увидеть собственными глазами. А уж увидев, можно начать тут же применять на практике. Исходя из этого принципа, мы решили записать несколько демок, иллюстрирующих различные полезные трюки и способы перемещения на рассмотренных картах.

Берите их с нашего компакта и начинайте применять полученные знания на практике. Со своей стороны, хотел бы пожелать вам удачи в нелегком деле развития правильного тактического мышления. И да пусть эта статья и ваше желание станут посевом, из которого вырастет немало новых "отцов" КуЗ-мультиплеера! ■

ВСКРЫТИЕ

Пишем трейнер на Visual Basic

Роман AKA Docent

romanakadocent@mail.ru

До сих пор в журнале мы учили вас ломать игры и изготавливать для них трейнеры с помощью таких программ, как MTC и ему подобных. Теперь же рассмотрим более продвинутый вариант — попробуем научиться программировать трейнеры своими силами. Зачем? А затем, что ***трейнеры, написанные самим на любом языке программирования, имеют намного более широкие возможности***. Во-первых, поскольку вы сами пишете код, то, соответственно, знаете, где там что, и получаете возможность настраивать трейнер так, как вам нужно, учитывая любые мелочи. Во-вторых, такие трейнеры занимают небольшой объем памяти. Ну а в-третьих, намного приятней юзать собственную прогу, а также показывать и дарить ее своим знакомым. Но, разумеется, надо хотя бы немного знать какой-нибудь язык программирования и разбираться в шестнадцатеричных кодах. Неважно, на каком языке писать трейнер, общий принцип будет примерно тем же. Здесь мы рассмотрим написание трейнеров на **Visual Basic**, так как этот язык — один из наиболее простых и его легче осваивать начинающим. Если же вы хорошо разбираетесь в программировании, то можете использовать любой другой язык.

Все, что нужно, это Visual Basic, желательно не ниже 5-й версии, и программа для поиска адресов памяти. В качестве последней вполне можно использовать тот же самый Magic Trainer Creator (MTC). Также можно воспользоваться теми адресами, которые мы публикуем в "шестнадцатеричном" разделе "КОДекса".

Windows API — функции

Любое Windows-приложение использует так называемые стандартные API-функции.

Вначале поговорим о тех функциях, которые понадобятся при написании простейшего трейнера. О том, куда это все писать и как, будет рассказано позже.

FindWindow (ClassName, "заголовок окна") — с помощью этой функции программа ищет окно по его заголовку. В скобках указывается класс окна и, через запятую, в кавычках его заголовок. В Visual Basic любую функцию надо "декларировать", т.е. как бы описать машине, что это функция из себя представляет. Выглядит это так: Declare Function FindWindow Lib "user32" Alias "FindWindowA" (ByVal lpClassName As String, ByVal lpWindowName As String) As Long. Я не буду подробно пояснять смысл этих слов, так как в этой строке менять вам все равно ничего не придется, какую бы игру вы ни взяли.

GetWindowThreadProcessId (WindowHandle, ProcessId) — перехватывает управление из FindWindow и возвращает идентификатор процесса (ProcessId), который нужен для управления этим процессом. Это описывается так: Declare Function GetWIndowProcessId Lib "user32" (ByVal hwnd As Long, lpdwProcessId As Long) As Long

OpenProcess (DesiredAccess, Inherit, ProcessId) — эта функция возвратит управление игре. Потом это можно использовать для записи и чтения данных. DesiretAccess определяет права доступа к данным игры. Здесь мы укажем полный доступ: PROCESS_ALL_ACCESS. Inherit всегда должен иметь значение False. ProcessId устанавливается такой же как в функции, описанной в пункте 2. Описывается все это так: Declare Function OpenProcess Lib "kernel32" (ByVal dwDesiredAccess As Long, ByVal bInheritHandle As Long, ByVal dwProcessId As Long) As Long

CloseHandle (ProcessHandle) — закрывает все открытые программой процессы. Описывается так: DeclareFunction CloseHandle Lib "kernel32" (ByVal hObject As Long) As Long

WriteProcessMemory (ProcessHandle, Address, Value, SizeofValue, BytesWritten) — записывает значение в адрес игры. Декларируется так: Declare Function WriteProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, ByVal lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long

ReadProcessMemory (ProcessHandle, Address, Value, SizeofValue, BytesWritten) — читает значение из адреса игры. Описывается: Declare Function WriteProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddress As Any, ByVal lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long

Это пока что все функции Windows, которые понадобятся. Вы можете использовать еще и другие, если знаете их и если это вам понадобится для расширения возможностей. Прочитать подробней про них можно в хелпах и в соответствующей литературе.

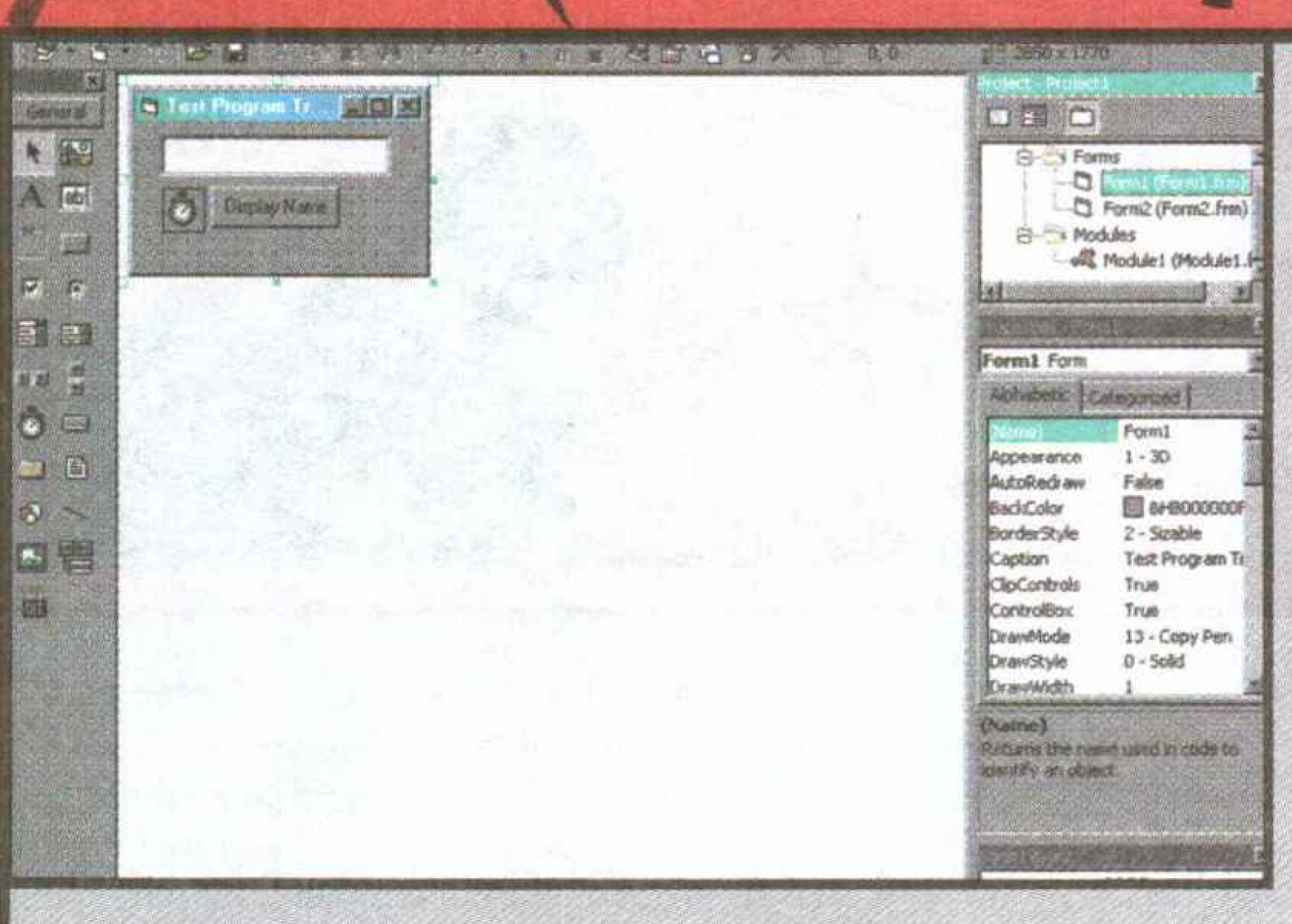
Если вы ничего не поняли из сказанного выше, а под рукой не нащупывается книги по Visual Basic, то пока что продолжайте читать дальше — по ходу разберетесь.

Простейший трейнер

Шаг первый — поиск адреса

Вначале ищем адрес. Для примера возьмем игру **SimCity 3000 Holiday Theme Edition**. Вы можете искать адрес любой удобной для вас программой, но здесь я объясню, как искать, на примере Magic Trainer Creator (MTC). Запустим игру, затем MTC. В поле **Process ID** выбираем запускаемый файл игры (Sc3.exe). Выбираем режим поиска **Normal**, в поле **Value to search** вводим текущую сумму денег. Нажимаем **Start**. По завершении поиска (нужный адрес, скорее всего, не будет найден с первого раза) возвращаемся в игру и меняем количество денег (строим новое недорогое здание, чтобы потратить немного). Затем в MTC ставим в поле Value to search новое количество денег и нажимаем **Continue**. Проделываем все это несколько раз, пока не найдем один адрес. У меня этот адрес был 235B218, но у вас может быть и другой. Адрес надо будет указывать в программе сразу после знаков **&H** без пробелов — это указывает программе, что мы используем шестнадцатеричные значения. Выглядеть будет так: &H235B218. Теперь на всякий случай проверим, правильно ли найден адрес. Щелкаем по нему, чтобы добавить в нижнее поле, затем щелкаем по нему там. В поле **Monitor** нажимаем кнопку в левом верхнем углу и в появившемся окне меняем первые 2 бита на FF FF. Нажимаем кнопку в нижнем правом углу окна для возврата в основное окно MTC. В поле Monitor нажимаем среднюю нижнюю кнопку. Возвращаемся в игру и смотрим, изменилось ли количество денег. Если да, тогда выписываем найденный адрес на бумагу — он нам пригодится при созда-





Declare Function WriteProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAdress As Any, ByVal lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWritten As Long) As Long

Declare Function ReadProcessMemory Lib "kernel32" (ByVal hProcess As Long, ByVal lpBaseAddess As Any, ByVal lpBuffer As Any, ByVal nSize As Long, lpNumberOfBytesWriten As Long) As Long

Declare Function CloseHandle Lib "kernel32" (ByVal hObject As Long) As Long

нии трейнера. Конечно, здесь можно ограничиться этим и создать трейнер в MTC. Но мы-то собрались писать трейнер сами. Выходим из MTC и игры и продолжаем читать статью дальше.

Шаг второй — написание трейнера

Запускайте Visual Basic. Начните новый проект и выберите **Standard EXE**. В окне **Properties** в поле **Caption** можете оставить свое название для заголовка окна вместо принятого по молчанию **Form1**. Добавьте **1 Textbox**, **1 Button** и **Timer**. Выделите только что добавленное текстовое поле (Textbox) и сотрите в окне **Properties** в поле **Text** название text1 — текстовое поле нужно для записи желаемого значения. Выделите добавленный таймер (Timer) и в окне Properties в поле **Interval** поставьте 500 — это частота обновления значения в игре (заморозка).

Выделите добавленную кнопку (Button), и в окне Properties в поле Caption сможете поставить свое наименование кнопки (она нужна для записи в игру набранного нами в текстовом поле трейнера значения). Выберите в меню **Project** опцию **Add Module**, чтобы добавить новый модуль в программу. В окне Project перейдите в этот модуль и наберите указанные ниже строчки. Каждая новая строка начинается со слова **Declare** и должна быть набрана в одну строку (здесь некоторые строчки могут быть напечатаны с переносом):

Declare Function FindWindow Lib "user32" Alias "FindWindowA" (ByVal lpClassName As String, ByVal lpWindowName As String) As Long

Declare Function GetWindowThreadProcessId Lib "user32" (ByVal hwnd As Long, lpdwProcessId As Long) As Long

Declare Function OpenProcess Lib "kernel32" (ByVal dwDesiredAcess As Long, ByVal bInheritHandle As Long, ByVal dwProcessId As Long) As Long

Теперь перейдите в **Form1**, щелкнув по ней в окне Project. Вы увидите исходный экран с образом вашего будущего трейнера. Щелкните в любом месте этого окна правой кнопкой мыши и выберите пункт **View Code**. Напоминаю, что адрес, который я использовал здесь и в котором хранится инфа о деньгах, был у меня 235B218, но у вас может быть и другой. А заголовок окна игры в моей версии был Sim City 3000. У вас заголовок может несколько отличаться, и узнать вы его можете, переключившись из игры по **Alt+Tab** — заголовок написан на кнопке свернутого окна. Теперь наберите весь написанный ниже текст программы (после знака ' следуют комментарии, которые можно и не писать):

```
Private Sub Command1_Click() ' Объявляем некоторые необходимые моменты для кнопки.
Dim hwnd As Long ' удерживает управление, переданное функцией Find Window.
Dim pid As Long ' используется для хранения идентификатора процесса.
Dim pHandle As Long ' держит управление процессом.
' Ищем окно игры и, если игра не запущена, выдаем сообщение об ошибке.
hwnd = FindWindow(vbNullString, "Sim City 3000")
If (hwnd = 0) Then
MsgBox "Window not found!"
Exit Sub
End If
' Теперь можно определить идентификатор процесса.
GetWindowThreadProcessId hwnd, pid
' Используем этот идентификатор для получения управления процессом.
pHandle = OpenProcess(PROCESS_ALL_ACCESS, False, pid)
If (pHandle = 0) Then
MsgBox "Couldn't get a process handle!"
Exit Sub
End If
' Теперь можно записать новое значение в память по нужному адресу.
WriteProcessMemory pHandle, &H235B218, "Beans", 5, 0&
' Прекращаем управлять процессом.
CloseHandle hProcess
End Sub
Private Sub ReadTimer_Timer()
' Объявляем некоторые необходимые моменты для таймера.
Dim hwnd As Long ' удерживает управление, переданное функцией FindWindow.
Dim pid As Long ' удерживает идентификатор процесса.
Dim pHandle As Long ' удерживает управление процессом.
Dim str As String * 20 ' параметр текстовой строки.
' Вначале ищем окно игры.
hwnd = FindWindow(vbNullString, "Sim City 3000")
If (hwnd = 0) Then Exit Sub
' Теперь можно определить идентификатор процесса.
GetWindowThreadProcessId hwnd, pid
' Используем идентификатор для управления процессом.
pHandle = OpenProcess(PROCESS_ALL_ACCESS, False, pid)
If (pHandle = 0) Then Exit Sub
' Теперь можно прочитать из памяти...
ReadProcessMemory pHandle, &H235B218, str, 20, 0&
' ... и показать строку в текстовом поле трейнера.
txtDisplay = str
' Прекращаем управлять процессом.
CloseHandle hProcess
End Sub
```

Вот вроде и все. Теперь нажмите в меню **File->Make Project1.exe**, чтобы создать запускаемый файл вашего трейнера. Не забудьте предварительно сохранить проект и вообще почаще сохраняйтесь в процессе написания программы, чтобы вернуться, если что, к первоначальному рабочему ее варианту. Вот теперь уже можно испытать трейнер в работе. Не забудьте, что вначале нужно запускать игру, а затем уже трейнер.

Прочие игры ломаются аналогичным образом. Засим прощаюсь, желаю вам всяческих успехов во взломе.

Удачных экспериментов! ■

ВСКРЫТИЕ

ВСКРЫТИЕ

Маскарад вампиров
глазами очевидцев-невероятцев



Алексей Леонов
lcyd@mail.ru

С чего все началось

Однажды темной-претемной ночью. В темном-претемном городе. На темной-претемной улице. В темном-претемном закоулке. Шел человек в темном-претемном плаще. На нем была темная-претемная шляпа. Он подошел к двигающемуся на него прохожему и громко закричал: "А где твоя панамка?!"...

А в это время на главной площади города ручьями текла кровь. Здесь проходил "Маскарад вампиров". Слышались стоны и крики людей, испускающих дух и кровь из вен. Вся площадь была в крови. Много позже после маскарада эту площадь так и назовут: "Красная площадь".

Первое блюдо: тело девственницы?

Мною была тщательно рассмотрена игра "Vampire Masquarade". Все очень хорошо, но есть одна проблема: все это неправда. Я считаю своим долгом исправить эту ситуацию. Конечно, я уже не смогу изменить сюжет происходящего, но кое-что я все-таки обязан подкорректировать.

Для начала поправим имена, различные названия и другие текстовые сообщения игры. Для этого мы отправляемся в директорию **"Strings"**. В ней находятся 23 интереснейших файла. В этих файлах находятся имена, названия заданий и многое, многое другое. Все это никак не спрятано от глаза народа. Например, строка из файла **"Game.nls"**:

CHRISTOF Christof

Она означает, что Кристофа будут звать Кристофом. А я думал, что Кристофа должны звать Васька Задунайский. Если заменить второе слово на любое другое имя, то теперь "CHRISTOF" уже не будет Christof'ом. Вот как легко поменять имя с помощью простого текстового редактора. И не надо никакого паспортного стола.

Я не буду описывать все параметры из всех файлов, потому что их слишком много. Открывайте все файлы по очереди в текстовом редакторе и исправляйте, что вздумается, как в случае с "Кристофом". А я только сделаю небольшую подсказку, чтобы никто не заблудился.

Во всех файлах с расширением **"nls"** находятся имена и названия, используемые в конкретном городе. Например, в файле **"London.nls"** находятся названия из города London.

В файлах с расширением **"ntx"** находятся записи, которые будут появляться в дневниках этого же города. Здесь можно развлечься в свое удовольствие, все равно на сюжет игры это не повлияет.

Если кто-то не смог найти этого каталога, не отчаивайтесь. Чуть позже мы встретимся с ним, хотя у меня этот каталог есть.

Второе блюдо: свежее мясо

Те, кто регулярно читает наш журнал, уже знают, что разработчики игр любят прятать ресурсы в **"zip"** архивы (смотрите один из предыдущих номеров, где я писал про Thief 2). Вампиры не отличились особой оригинальностью, все файлы с расширением **"nob"** оказались такими же архивами.

Напомню, что эти файлы можно открыть простым распаковщиком "zip"-файлов, например — WinZIP. Открываем архив, вытаскиваем нужный файл и запихиваем его обратно. Все очень просто даже для чайника со свистком.

Не буду тянуть кота за хвост, а сразу расскажу о содержимом этих файлов.

Codex.nob — содержит файлы с расширением **"class"**. Я не знаю, чем вам это может помочь. Мои исследования показали, что это самые настоящие Java-классы. Ничего интересного из них не выцарапать, если только вы не программист. Тогда можно подменять классы на свои, что может значительно улучшить окружающую среду.

Levels.nob — в этом файле находятся уровни.

LMaterials.nob — очень интересный файл. Здесь пребывают картинки в формате **"tga"** и описания графических файлов в формате (если это можно так назвать, потому что это не формат) **"nam"**. Я остановлюсь на этом архиве подробнее, чтобы не возвращаться сюда снова. Рассмотрим текстуру с именем **"ankhs"**. В архиве находятся два таких файла: "ankhs.nam" и "ankhs.tga". Содержимое первого:

```
addblend
texture ankhs.tga
```

Addblend означает, что картинка будет копироваться на экран прозрачной. В качестве прозрачного цвета выступает левый верхний угол. **Texture** означает, что это текстура, и для ее вывода на экран применяется какой-то особый алгоритм.

Содержимое второго файла приводить не имеет смысла. Это простая картинка.

Local_Eng.nob — состоит из нескольких интересных директорий: **"sound"**, **"strings"** и **"ui"**. Sound — он и для папуаса sound. Strings — очень похож по содержанию на директорию "strings", уже рассмотренную в качестве первого блюда. Ui — здесь еще очень много картинок.

Sounds.nob — это опять звуковые файлы.

Десерт блюдо: кровь девственницы

На десерт я оставил архив **"Resource.nob"**. В этом архиве очень много всего, но больше всего меня заинтересовала директория **"misc"**. В этой директории находятся файлы с расширением **"npc"**. Имена файлов соответствуют именам вампиров, например, **"Christof.npc"**. Давайте прогуляемся по этому файлу, уж очень он интересный. Вот первый интересный кусочек:

```
// GENERAL
name             Christof
cash             50
totalexperience  0
```

Первый параметр "Name" менять не стоит, иначе угробите игру. Второй параметр — это деньги. Меня только что перетрусило от этого слова. Меня постоянно трусит от этого слова. Ну кто это придумал, что

у Кристофа должно быть в начале игры только 50 кровавых рублика?! Этот параметр нужно поднять по максимуму, только сначала нужно принять пару упаковок таблеток от жадности, а то игра может умереть смертью храбрых.

Totalexperience — опыт Кристофа. Этот параметр можно поднять до 90000, а то он у нас совсем хиленький получился.

После всего этого идет статистика, разбитая на четыре колонки (имя, минимальное значение, максимальное значение, текущее):

// STATS min max current

maxhealth — максимальное здоровье;

health — здоровье. Этот параметр не может превышать предыдущий;

strength — сила;

dexterity — ловкость;

stamina — выносливость;

perception — "осознание";

intelligence — интеллект;

wits — разум;

bloodpool — как бы это выразиться... Это размер фляги, которая может хранить кровь. Нельзя набрать крови больше, чем поместится в эту флягу;

blood — количество крови. Этот параметр не может превышать предыдущий;

humanity — гуманизм;

charisma — дословно это переводится как "божий дар". Мне интересно, какой дар может дать Бог вампиру. Неполадочка;

manipulation — манипуляции;

appearance — переводится достаточно неоднозначно (появление, видимость, призрак);

frenzy — безумие;

faith — вера;

generation — поколение;

frenzyrating — рейтинг безумия;

bloodrating — рейтинг крови;

Надо заметить, что четвертый параметр не может превышать третий, т.е. текущее значение не может превышать максимальное.

Следующий раздел — **"DISCIPLINE"**. У Кристофа здесь пусто, но можно добавить сюда имеющиеся в арсенале дисциплины. Тогда не надо будет их развивать, они появятся с самого начала игры. Дисциплины также разделены на четыре колонки. Вот пример, как это должно выглядеть:

// DISCIPLINE name level quick

discipline Feed 2 -1

discipline BloodHealing 2 0

Первая колонка должна быть обязательно **"discipline"**, вторая — название дисциплины, третья — уровень познаний, а четвертая (как я понял) — скорость изменения. Четвертая колонка может быть как положительной (то есть работать на увеличение), так и отрицательной (работать на уменьшение). А теперь я покажу все возможные параметры:

Feed — питание;

BloodHealing — лечение;

Awe — страх;

DreadGaze — крутое зрение;

Potence — могущество;

Celerity — быстрота;

EyesOfTheBeast — глаза зверя;

FeralClaws — дикий коготь;

ShapeOfTheBeast — форма зверя.

Это все, что я смог найти. Наверно, есть еще, но это для меня уже осталось тайной.

Далее идут объявления оружия, которое должно быть у Кристофа при старте игры. Здесь опять практически пусто. Все оружие приходится добывать самому. Если кому-то это неинтересно, то можно добавить сюда пару строк, и проблема будет решена. Вот пример, как все должно выглядеть:

// ITEM template (main | belt | equip)

item shotgun main

item pistol main

Опять мы видим три колонки: первая колонка должна быть **"item"**, вторая — название оружия, а третья — это где располагается оружие. Оружие может находиться в:

main — в руках;

belt — за поясом;

equip — в чемодане.

Не надо забывать, что у любого человекообразного существа может быть только две лапы или руки, поэтому не стоит злоупотреблять параметром "main". Пояс тоже не резиновый, поэтому туда не запихнешь ядерную бомбу.

Вот несколько видов оружия, которые я смог найти: **shotgun, pistol, plasmabag, dagger, halberd, vitaered, shortbow, arrows_20, discscroll_awaken_1.**

Несколько заповедей злостного вампира

Заповедь №1

Все файлы имеют флаг "только для чтения". Для редактирования внутренностей необходимо снять этот флажок. Для этого нужно выделить файл и, если работаете в MS Explorer, нажать "Alt+Enter" (Enter — это клавиша, не надо пытаться набрать это слово по буквам). В открывшемся окне убрать галочку напротив "Только чтение". После редактирования повторить операцию, чтобы вернуть все на родину.

Заповедь №2

Прежде чем приступать к редактированию, нужно перевести системную дату на ту, которая указана у файла. Если этого не сделать, то файлу присвоится текущая дата и игра не запустится. Дата файла не должна изменяться. Это, на мой взгляд, самое сложное. Нельзя допустить изменения даты редактирования файла, иначе игру ожидает крах.

Заповедь №3

В игре есть небольшая уловка. Отредактированную директорию из архива можно не засовывать обратно, а оставить в основном каталоге игры. Мы уже видели этот эффект с каталогом "Strings", который есть в архиве "Local_Eng.nob" и в основном каталоге. Точно так же можно поступить и с остальными каталогами архивов, игра должна нормально прореагировать на эти изменения.

Если посмотреть на архивы, то видно, что все они внутри состоят из каталогов. Вот именно их можно вытаскивать и оставлять снаружи. Не надо пытаться вытащить каталоги, находящиеся не в основном каталоге архива (т.е. подкаталоги архива), их игра не сможет нормально обработать.

Если у кого-то полно места на диске, то можно попробовать разархивировать все архивы в основной каталог игры. Для этого понадобится очень много места.

Заповедь №4

Если у кого-то нет таблеток от жадности, то перед редактированием желательно сделать резервную копию. Если такие таблетки имеются в наличии, то можно рискнуть редактировать, не прибегая к подстраховке.

Ну, все. С Богом. Хотя какой у вампиров может быть Бог...

Во имя плоти, крови и сплошных разрушений. Аминь. ■



Стандартные коды

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Codename Eagle

Жизнь — штука простая и бесхитростная. И что может быть проще, чем нажать на клавиатуре **ALT+S**? И уж совсем элементарно окажется ввести затем нужные коды.

codenamegod — Режим Бога.
weaponmaster — Все оружие.
armorgod — Броня 200%.
itemgod — Получить предметы (ключи, динамит и т.п.).
healthmaxiumu — Максимальное здоровье.
missionmaster — Открыть все миссии.

Чтобы пропустить уровень, введите код на режим Бога и нажмите **F10**.

Deus Ex

Эти коды — добавление к уже опубликованным в прошлом номере.

Отредактируйте файл **user.ini** в директории **deusex/system** и впишите туда **t=talk**. Если **t** уже присвоено какое-то значение, измените его на **talk**. Теперь в игре нажмите **t**, сотрите слово **Say** и введите "**set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**» без кавычек. Чтобы перейти на любой уровень, снова нажмите **t**, сотрите слово **Say** и введите:

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBaseOpen 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

Номер перед названием города или масштабной локации означает его уровень. Например, «**Open 03_NYC_BatteryPark**» — это переход на уровень **3 Battery Park** в Нью-Йорке.

Чтобы увидеть все мультики, напечатайте:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

Первый код покажет интро, последние четыре — разные концовки игры.

Icewind Dale

В начало обращаю ваше внимание на факт, что для работы читов может понадобиться Icewind Dale версии **1.05** или выше. Необходимый патч вы найдете на нашем компакте.

Нажмите в игре **Ctrl+Tab**, чтобы вызвать консоль, и введите следующие коды.

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); — Показывает всю карту.

CHEATERSDOPROSPER:Hans(); — Телепортирует героев к местонахождению курсора.

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([number]); — Вместо [number] введите число. Именно столько экспы получит каждый герой.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([number]); — Вместо [number] введите число. Именно столько золота получат герои.

CHEATERDOPROSPER:Midas(); — Вам дается 500 золотых. Тоже хлеб.

CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); — 5 healing potions, 5 antidotes и один Scroll Of Stone To Flesh.

Но это еще не все! Сохраните копию файла **icewind.ini** куда-нибудь подальше. На всякий пожарный, во избежание. Теперь открывайте оригинал любым текстовым редактором и добавляйте линию **Cheats=1** под строкой **[Game Options]**. Начните игру и нажмите **Ctrl+Tab**, чтобы вызвать консоль. Введите **CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();**

И теперь настал через опробовать коды.

[Ctrl] + J — Передвинуть героев в место, на которое указывает курсор.

[Ctrl] + R — Лечит или воскрешает героя, портрет которого выбран в данное время.

[Ctrl] + Y — Убить выбранного монстра или NPC, но — не получив при этом ни грамма экспы.

[Ctrl] + 4 — Разузнать о местоположении ловушек.

KISS Psycho Circus — The Nightmare Child

Во время игры нажмите ~ (тильду), тем самым вызвав консоль, и набирайте:

Invuln — Режим Бога.
GimmieGimmieGimmie — Все оружие.

NoClip — Проходим через стены.

NoTarget — Прицеливание включить/выключить.

Spectator — Режим полета.

ChaseCam — Сменить положение камеры (пять вариантов).

CyclePlayerClass — Переключить класс игрока (четыре варианта).

NextArmor — Повышение брони и здоровья.

PrevArmor — Понижение брони.

RestartLevel — Перезагрузить уровень.

Некоторые коды не работают в консоли. Поэтому придется немного повозиться. Найдите поддиректорию Profiles в папке с игрой и откройте любой файл с расширением .cfg. Поищите строчку «Developer» «0» и замените ее на «Developer» «1». Учтите, это придется делать часто, так как игра при выходе имеет тенденцию менять строчку обратно. Такая вот она нехорошая, игра.

Теперь в игре зайдите в опции SETUP/KEYBOARD и посмотрите в самый низ меню. Там должны быть две новых секции: «HUD TOGGLES» и «CHEATS». Здесь любую функцию читов можно навесить на любую клавишу. Очень приятно.

Martian Gothic: Unification

Выберите в инвентории книгу HINTS FOR VIDEOGAMES, и можете приступать к кодированию!

YOULOOKINATME — Бесконечное здоровье.

IFEELUNUSUAL — Бесконечные боеприпасы.

QUICKSUCKITOUT — Иммунитет к яду.

PATRICKMARLEY — Прослушать Darnley Microcorder.

ILOVETHISGAMEWHOMADEIT — Посмотреть Credits. Если очень хочется.

Metal Fatigue

Нажмите «Y» во время игры, и коды вам в руки.

Lava — Бесконечные МетаДжоули.

Robots — 3 комбота.

Panzer — 20 танков.

Missiles — 20 ракетных машин.

Time warp — Hover Trucks работают быстрее.

Star Trek Voyager: Elite Force

(для демо-версии)

Саму демку вы можете взять с нашего компакта, а коды — прямо отсюда.

Нажмите ~ (тильда) во время игры. Введите «sv_cheats 1» без кавычек и можете пользоваться.

god — Режим Бога.

noclip — Прохождение сквозь стены.

undying — 999 брони, 999 здоровья.

map_brig — Секретный уровень.

give x — Дать предмет или свойство. X — это любое из нижеприведенного:

Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
All

Warlords: Battlecry

Введите эти коды прямо во время игры.

IAMATANK — Режим Бога.

IAMASEER — Открыть карту.

IAMALOSER — Проиграть сценарий.

IAMAWINNER — Выиграть сценарий.

IAMANARCHMAGE — Все заклинания.

Шестнадцатеричные коды

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Diablo 2

Запускаемый файл: game.exe.



Life — D16AC1

Mane — D16AD1

Experience — 48473BC

Money — 48743C4

Strength — D16A90

Dexterity — D16AA0

Vitality — D16AA8

Energy — D16A98

Stat points Remaining — D16AB0

Icewind Dale

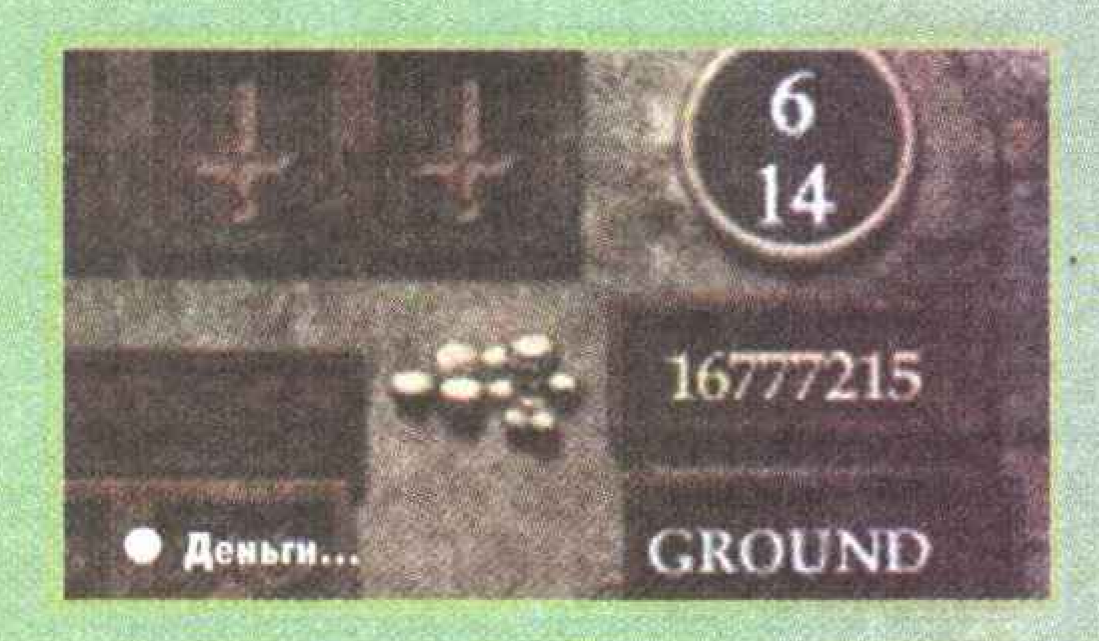
Запускаемый файл: idmain.exe.

При создании героев в начале игры нужно задавать им различные параметры.

Для всех героев:

Abilities — F83460 (FF).

Skills — F8345C (FF). Если после установки всех параметров имеется остаток очков, то обязательно надо в МТС вернуть значение на 0. Пока вы этого не сделаете, кнопка Done в игре не будет доступна. Чтобы после этих



● Деньги...

действий кнопка Done стала доступной, надо нажать на каком-нибудь пункте, убавив его и прибавив заново, чтобы обновить очки.

Для героев, владеющих магией:

Mage Spells и Memorize Mage Spells — F83464 (FF). После установки вернуть на 0, аналогично ситуации со Skills.

Во время игры:

Деньги — F97FFE (FF FF FF).

Dark Reign 2



Запускаемый файл: dr2.exe.

Деньги — 3F0F054. Не более чем FF FF FF. Возможно изменение адреса (смотри руководство в начале статьи, последний пункт).

Traffic Giant

Запускаемый файл: trafficgiant.exe.

Игра использует динамическую память, поэтому деньги встречались по нескольким адресам.



● ...Снова деньги!

Сдвиг — E0000

Деньги — 4D3F010, 4C5A010, 4F7F010... (FF FF FF)

MTC

Мало того, что стандартные коды присутствуют далеко не для всех игр, так еще и крайне далеки от идеала. Если хочется ничем себя не стеснять и производить в игре именно те изменения, которые реально требуются (например, не сто миллионов денег себе прибавить, а скромные сто золотых, которых только и не хватает для развития; а может, наоборот, отнять у себя часть денег, усложнив путь к победе!), то надо пользоваться программами шестнадцатеричного взлома. Именно они являются орудием настоящего геймера. Можно использовать находимые мною hex-коды. Можно действовать самому. Как больше нравится.

Для использования hex-кодов рекомендую использовать **Magic Trainer Creator** (MTC), как наиболее распространенную и мощную (она должна быть на нашем компакте). Впрочем, как альтернативный вариант, можно прибегнуть и к отечественному **GameCheater** или пользующемуся заслуженной популярностью **CheatFinder**.

Сначала запускаете игру, затем MTC (*см. картинку с окном программы*). В поле **Process ID** выберите exe'шник игры. ***Если нужна заморозка значения*** (оно уже не будет изменяться), вводим указанный мной адрес в поле **Values to write in memory** (1), в соседнее маленькое поле (2) вводим нужное шестнадцатеричное значение. Нажимаем **ADD**, значение добавится в большое поле **Values to write in memory** (3). Выбираем в поле **Freeze setting** частоту обновления значения (лучше поставить на максимум) и нажимаем **FREEZE**. Если значение нужно поменять, то щелкаем по нему — появляется маленькое окно, в которое вводим двухзначное шестнадцатеричное значение и нажимаем на кнопку этого маленького окна. Нажимаем кнопку **Poke**.

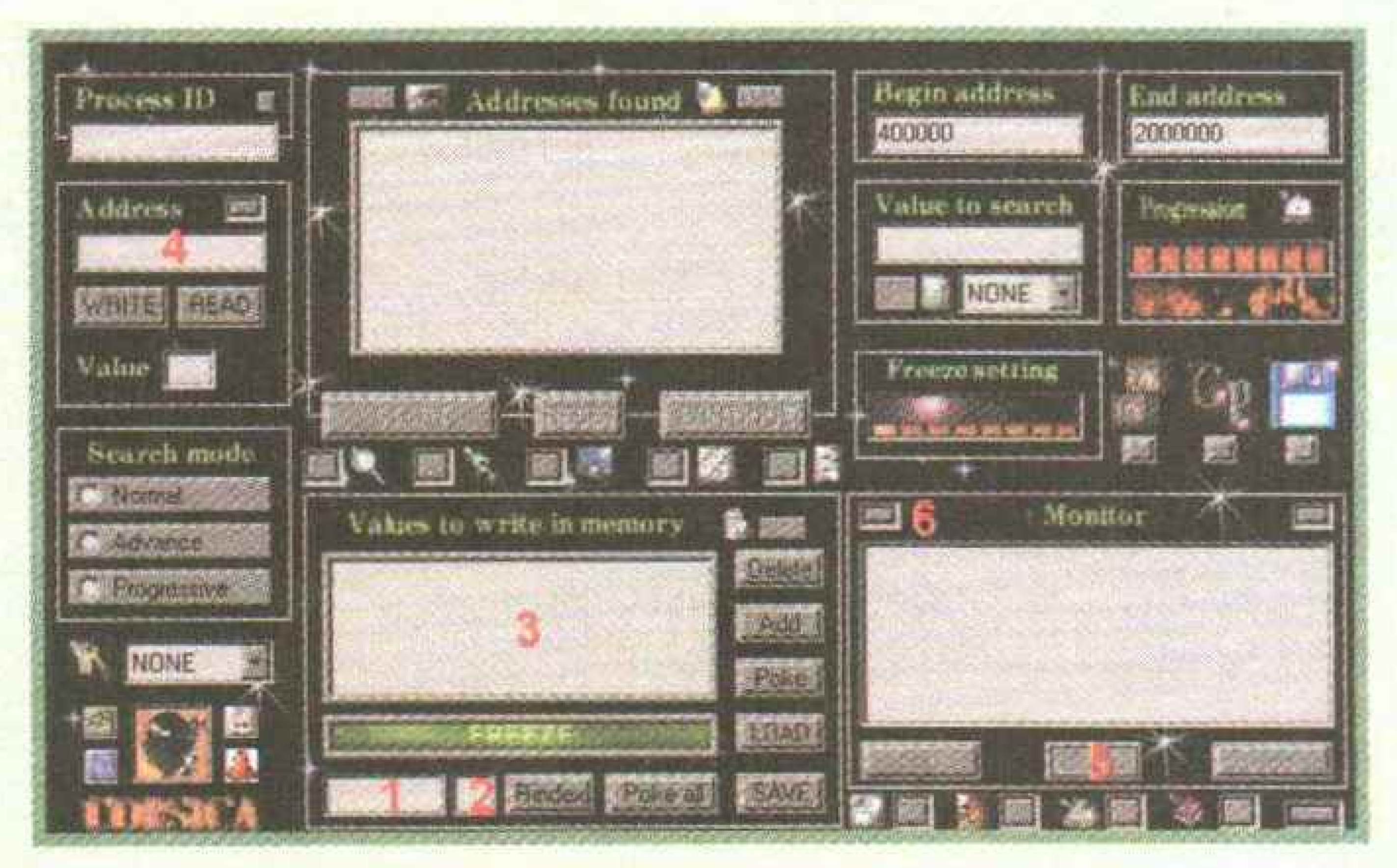
Если заморозка не требуется, то либо поступаем как в первом случае, либо вводим адрес в поле **Address** (4) и нажимаем **WRITE**. В поле **Monitor** нажимаем нижнюю среднюю кнопку (5) — вы увидите, что в поле появился шестнадцатеричный код. В самой верхней строке, как правило, в самом ее начале сразу после указанного мной адреса первые несколько бит и являются тем значением, которое надо изменить. Нажимаем верхнюю левую кнопку (6) поля **Monitor**. Появится окно, где можно отредактировать hex-код. Замените первые несколько бит нужного адреса, следуя моим указаниям. Нажимаем кнопку (7) в нижнем правом углу этого окна. Затем снова нажимаем среднюю нижнюю кнопку поля **Monitor** (5), чтобы обновить тем самым это поле. Теперь вы уже должны увидеть отредактированную вами строку. Возвращаемся в игру и смотрим результат.

Если адрес не работает, прежде всего убедитесь, что вы все правильно делаете. Если правильно, но все равно почему-то не работает, значит, скорее всего, игра использует динамически обновляемую память или конфигурация вашей машины значительно отличается от моей. Тогда придется искать адрес самостоятельно. Запомните в игре значение, которое хотите изменить, и в MTC введите его в поле **Value to search**. Если это значение выражено цифрой, тогда выберите режим поиска **Normal**. Если же это полоска (например, lifebar), тогда выберите режим поиска **Progressive**.

Для значения, выраженного цифрой, просто нажмите **Start**, дождитесь окончания поиска, затем измените значение в игре, введите новое значение в **Value to search** и нажмите **Continue**. Повторяйте эти действия, пока не найдете один нужный адрес.

Для значения, выраженного полоской. Вначале измените значение в игре, затем в MTC в поле **Value to search** кнопкой установите «+», если значение увеличилось, или «-» , если оно уменьшилось. Нажмите **Start**. Когда закончится поиск, измените значение в игре. Вернитесь в MTC, если значение уменьшилось, снова поставьте «-» , если увеличилось — «+», или, если не изменилось, «=». Нажмите **Continue**. Повторите все действия, пока не найдете один адрес. Если адресов нашлось несколько, и меньше найти уже не получается, то придется определять методом перебора (т.е. научного тыка), какой из них правильный.

В скобках после адреса я буду указывать максимально допустимое значение в шестнадцатеричном коде, которое надо поставить. Иногда я также буду указывать сдвиг (в шестнадцатеричной системе счисления) адреса. Это нужно для тех случаев, когда игра использует динамически обновляемую память и адрес перестает работать при переходе на другой уровень или в процессе игры. Это не всегда помогает, но иногда работает. Использовать надо так: прибавляете или отнимаете указанный сдвиг к указанному мной адресу и пробуете использовать полученный адрес. Если не работает, снова прибавляете или вычитаете сдвиг. Действия в шестнадцатеричной системе счисления надо производить либо на калькуляторе с такой возможностью, либо на стандартном Windows-калькуляторе, переведя его в режим инженерного. Если и это не помогает, ищите адрес, как описано выше.



Warlords: Battlecry

Запускаемый файл: **Battlecry.exe**.

В верхнем правом углу экрана с игрой есть 4 параметра, которые обозначают деньги, алмазы и прочую пургу. Вот вам все эти параметры (слева направо).



В принципе, если введете адрес первого параметра, то в этой же строке в поле **Monitor** находятся и остальные три.

Каждое значение состоит из двух бит. После редактирования значений эта строка будет выглядеть примерно так:

FF 0F FF 0F FF 0F FF 0F.

1-й параметр — 5E5B24 (FF 0F)
2-й параметр — 5E5B26 (FF 0F)
3-й параметр — 5E5B28 (FF 0F)
4-й параметр — 5E5B2A (FF 0F)

Игровые ресурсы

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Intro

В этом разделе я рассказываю о том, где в некоторых играх взять файлы со звуковыми эффектами, музыкой, видео, картинками, графическими элементами и прочими вещами. Затем выдернутые картинки и графические элементы можно использовать, например, в качестве заставки на рабочий стол, применить для каких-нибудь дизайнерских работ или просто отредактировать на свой лад в каком-нибудь графическом редакторе. Звуки и музыку также можно изменить или использовать при создании своей музыки и ремиксов. Помимо того, иногда в играх встречаются различные скрипты в виде текста и набора числовых значений, отредактировав которые, можно добиться различных приколов и получить дополнительные возможности. Читайте и сами решайте, что для чего вам может сгодиться.

Icewind Dale

Звуковые эффекты. Находятся в <каталог с игрой>\sounds\. Если тут создать каталог и поместить туда свои звуки, то можно заставить героя говорить своим голосом. Всего файлов должно быть 40, и они должны выглядеть так: xxxxx01.wav, где xxxxx — название файла из пяти символов, а 01 — номер файла. Например, mysnd01.wav. Далее можно при создании героя в игре выбрать ему из списка в качестве голоса строку, соответствующую названию вашего каталога со звуками. Файлы должны быть записаны с такими параметрами: **22 kHz, 16-bit, mono.**

Файлам соответствуют следующие действия:

Xxxxx01.wav— неудача 1
Xxxxx02.wav— неудача 2
Xxxxx03.wav— xxxxx07.wav— боевой клич
Xxxxx08.wav— получение лидерства 1
Xxxxx09.wav— получение лидерства 2
Xxxxx10.wav— утомление 1
Xxxxx11.wav— утомление 2
Xxxxx12.wav— все надоело 1
Xxxxx13.wav— все надоело 2
Xxxxx14.wav— ранение 1
Xxxxx15.wav— ранение 2
Xxxxx16.wav— xxxxx22.wav— обычный выбор
Xxxxx23.wav— xxxxx29.wav— выбрана атака
Xxxxx30.wav— xxxxx33.wav— редкий выбор
Xxxxx34.wav— xxxxx36.wav— нанесение удара
Xxxxx37.wav— смерть 1
Xxxxx38.wav— смерть 2
Xxxxx39.wav— реакция на смерть однополчанина 1
Xxxxx40.wav— реакция на смерть однополчанина 2

Traffic Giant

Видеоролики лежат на CD-ROM в **tgiant\video**.

Аудио и звуковые эффекты лежат на жестком диске в **<каталог с игрой>\FX-1**.

Warlords: Battlecry

Аудиотреки находятся на CD-ROM в Audio CD формате. Можно слушать напрямую через CD-ROM.

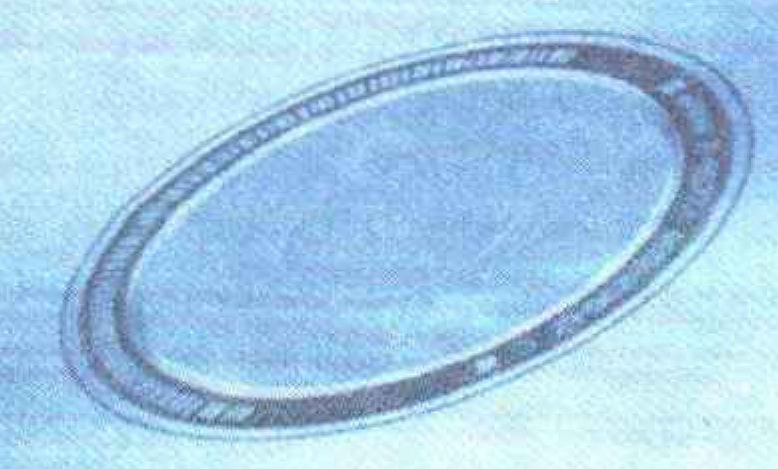
Звуковые эффекты лежат на жестком диске в **<каталог с игрой>\soundFX\terrain**.

Vampire: The Masquerade

Музыка и звуковые эффекты в MP3 формате лежат тут: **<каталог с игрой>\sounds**. В каталоге **dialog** лежат диалоги героев.



А в каталоге **StereoAmbient** — звуковое оформление уровней. ■



Железные НОВОСТИ

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

А какой объектив у вашего плеера?

Если соединить пиво с водкой, получится "Балтика-9", а если слить в одно целое цифровой фотоаппарат с MP3-плеером, то получится **Finepix 40i**. Идея соединить эти два устройства пришла фирме **FujiFilm**, когда ее сотрудники посещали Эрмитаж. Злобные секьюрити поотбирали все фотоаппараты, и несчастным туристам на протяжении всей скучной экскурсии пришлось развлекаться музыкой из архаичных аналоговых плееров. "Ми покашем эттим русским", — решили оскорбленные гении. Теперь у охраны Эрмитажа возникнет куча проблем по классификации вносимых в музей устройств. "А зачем вашему плееру такая большая вспышка?" — будут спрашивать посетителей.

Характеристики плеера таковы: **2,4-мегапиксельная CDD-матрица**, **1,8" LCD-экран**, фотографии и музычка будут храниться на **SmartMedia-карте** памяти объемом до 64Мб. Про характеристики фотоаппарата узнать ничего не удалось. Стоить это замечательное своей универсальностью устройство будет около $699.

Abit переквалифицируется в управдомы

Фирма **Abit**, известная своими материнскими платами, решила опробовать себя в несколько неожиданном амплуа производителя аудио-подсистем — так называется набор, состоящий из 5.1-канальной звуковой платы, пульта дистанционного управления и шести колонок. Для пояснения: число 5.1 означает, что наличие пяти колонок и сабвуфера необходимо для воспроизведения полноценного объемного звучания. Набор предназначен для использования в навороченных игровых системах и домашних кинотеатрах.

Звуковая плата **AU 10**, сделанная на чипе **FM801** компании **ForteMedia**, должна обеспечивать «высококачественное, кристальное звучание», а колонки **SP-50** передадут вам всю «музыкальную гамму любимой мелодии». Анонс звучит как творение непризнанного поэта. Для интереса я откопал мануал своей первой звуковой платы на чипе **ESS 1688** (старость не радость) и обнаружил там ту же кристальность, высококачественность и прочую гамму мелодии. В общем, если откинуть подарочную мишуру, то получится нормальная аудиосистема с ненормально завышенными претензиями и, возможно, сумасшедшей ценой.

Надеюсь, что **Arcadia Digital Audio System** действительно окажется дельным продуктом и заставит меня извиниться за незаслуженные обвинения в свой адрес. А еще надеюсь, что, получив эти извинения, подарит мне парочку своих сабвуферов, а то мои совсем поизносились...

У Maxtor самый большой...

Недавно компания **Maxtor** представила **самый большой EIDE-винчестер** емкостью **80 Гб**. Зовут новорожденного богатыря **Diamond Max**. Скорость вращения шпинделя — **5400 об./мин**, буфер объемом **2 Мб**, среднее время доступа — **9 миллисекунд**. Интерфейс подогнан по последней моде, то есть **ATA/100**. В Европе начнет продаваться с августа месяца по цене **349$**.

Пусть солдаты немного поспят

Предположим, у вас сломался будильник. Ну, лично вас это особо не волнует. Вы ведь геймер, не так ли? А настоящий геймер спит только на лекциях и в метро, проводя бессонные ночи в ожесточенных баталиях на полях Q3 или UT (замените на название своей любимой игрушки). В этих экстремальных условиях ребром встает вопрос: как помочь своим близким избежать опоздания на работу (учебу)? Как наиболее эффективно осуществить прерывание сна у людей, делящих с вами, что называется, крышу над головой? Очень просто. Купите себе хороший жесткий диск со скоростью вращения 7200 об./минуту (это чуть дороже, чем будильник). Запустите копироваться файлик мегабайт этак на 900. И все, готово! Все ваши соседи повскакивают как ошпаренные от веселого и бодрящего, как родниковая вода, тарахтения вашего нового винчестера.

Но опасайтесь подделок. Недавно компания **Quantum Corporation** начала контрабандные поставки «тихих» жестких дисков. При той же скорости вращения — **7200 об./мин**, при объеме по **20 Гб на блин**, интерфейсе **ATA/100** и среднем времени поиска **8,5** миллисекунд — вместо приятного слуху тарахтения и жужжания вы не услышите ничего... Вернее, вы-то, может, и услышите, но вот разбудить кого-то не удастся никак. Разве что винчестером по голове...

Подвох таится в новой технологии **Ultra Quiet Hydrodynamic Bearing Motors**, впервые применяемой в серии жестких дисков **Fireball Plus AS**. Эта технология позволяет снизить шум до 28 децибел при простое и 32 децибел при поиске, или, говоря проще, никакого шума не будет. Первые модели, объемом **60 Гбайт**, появятся в продаже примерно через месяц, по цене **299$**.

Беда с этими производителями и их дурацкими инновациями, пойду подавать в суд на Quantum, пусть оплачивают покупку нового будильника...

Король на день...

31-го июля **Intel** торжественно натянула нос фирме **AMD**, выпустив в ограниченном количестве процессор **Pentium III** с частотой **1,13 ГГц**. "Это решительный отрыв от всех конкурентов. Мы лидеры гонки, и позади никого", — в таком тоне могли бы изливать свои мысли маркетологи "Интел", если бы не скорый выпуск процессора **AMD Athlon 1,1 ГГц**. Всего на месяц отстает Advanced Micro Devices от своего злейшего конкурента. До 28-го августа, когда, собственно, и начнут продаваться **1,1 ГГц "Атлоны"**, инженеры AMD будут обижаться и не разговаривать с коллегами из "Интел".

Можно еще добавить, что новые процессоры будут стоить порядка **990$** и проживать в системных блоках фирм **Dell** и **IBM**. Ожидается вполне логичное снижение цены на модель с частотой **1 ГГц**, теперь она будет стоить около **750$**. Согласитесь, сущие копейки...

Кувалдой бы стукнул вас только за то, что вы мои биты считали...

Как вы выяснили из предыдущей новости, **AMD** немного отстает на рынке гигагерцовых процессоров. Однако, судя по расположению звезд и слухам от надежных агентов, в следующем месяце начнутся реальные поставки первого 64-битного микропроцессора этой фирмы (инженерные версии доступны уже несколько месяцев). "Как вы лодку назовете, так она и поплывет", — подумали специалисты из AMD и окрестили чип

Sledgehammer, то есть "кувалда". Очень жаль, что инженеры "Интел" не смотрели поучительный мультик о приключениях капитана Врунгеля. Их **Itanium**, чье звучное имя у меня лично ассоциируется с "титаниум" (а там и до "Титаника" недалеко), отложен на целый квартал в связи с непредвиденными техническими трудностями.

Господа самые главные начальники, отправляйте своих сотрудников к нам, на Колыму. Уверяю вас, через два-три месяца, проведенных в России, они вырубят вам из кремния любой процессор, пользуясь одним лишь топором или, на худой конец, кувалдой.

Глаза не видят, а руки делают...

Вы хотите "виртуальную реальность"? Она есть у фирмы **Olympus**. Отложив на время в сторону вязание новой модели цифрового фотоаппарата, компания анонсировала очки **Eye-Trek FMD-700**. Очки эти не предназначены для исправления вашего зрения (скорее наоборот), их задача совсем в другом. Olympus предлагает новинку как замену громоздкому и некрасивому монитору настольного компьютера или как облегченную версию шлема "виртуальной реальности".

Немного технических подробностей. Основу очков составляют два жидкокристаллических дисплея, каждый из которых способен отображать по 180 тыс. пикселей (программно до 720 тыс.). Специальная оптическая система создает эффект наблюдения за экраном с диагональю 1,3 м с расстояния 2 м.

Компания-разработчик считает, что очки будут хорошим дополнением к DVD-проигрывателю или к портативной игровой приставке (это к GameBoy, что ли?). Предполагается, что пользователи будут все время таскать эту штуку с собой, не снимая. Представляю себе геймера, входящего в метро с этаким прибабахом на голове. Избирательно натыкаясь на симпатичных девушек и вежливо извинясь, он целеустремленно бредет вперед, параллельно отстреливая ботов из Quake 3 или просматривая любимые серии мультфильма "Вини-Пух"...

Кубик-рубик, который круче PlayStation 2

У вас есть хоть одна **PlayStation 2**? Если есть, то я откровенно рад за вас. Это отличная приставка. Она настолько хороша, что ее просто не бывает много. Вот, к примеру, **Sony** взяла и сделала прототип суперкомпьютера, раскурочив при этом 16 отличных рабочих "плейстешенов два" и соединив их вместе. Хулиганство, скажете вы. Нет, это просто новая суперпупер графическая станция **Gscube**. Инженеры Sony решили использовать знания, полученные при разработке популярной приставки, для дополнительного заработка. Доработав две ноу-хау — **Emotion Engine** и **Graphics Synthesizer**, примененные в PS2, — они в скором времени планируют увеличить мощь Gscube в сто раз по сравнению с PlayStation 2. Пока кубик превосходит родителя лишь в десять раз, однако и это позволяет использовать его для создания невиданных ранее цифровых развлекательных ресурсов. Платформа просто обязана пользоваться спросом у киностудий и производителей игровых аппаратов. Также компьютер можно применять видеопрокатчикам для передачи цифрового видео по скоростным каналам прямо в кинотеатры и последующего воспроизведения его на месте.

Возможно, если дело пойдет, вскоре продажа процессоров станет основным доходом Sony. Кстати, внешний вид Gscube вполне соответствует названию, это и в самом деле куб с ребром 42,2 сантиметра.

И жнец, и на дуде игрец...

Вы любите играть в гонки, используя руль? Играть в двухмерные аркады на удобном геймпаде? Вас давит жаба покупать оба эти устройства? Если вы ответили положительно на все три вопроса, то фирма **Gravis** имеет к вам предложение. Джойстик **Destroyer Tilt** можно использовать как для двухмерных платформенных бегалок-прыгалок, так и для современных трехмерных аркад и симуляторов гонок. Такая многофункциональность достигается за счет специальных сенсоров движения, которые отслеживают перемещение всего устройства в пространстве.

Признаться, глядя на картинку, я с трудом представляю себе, как можно с этим играть в **Need for Speed**, но — кто знает? Может, это новое слово в джойстикостроении. Стоить **Destroyer Tilt** будет примерно **30 зеленых**, что кажется довольно выгодным предложением. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Разгон процессора

КУЕМ МЕГАГЕРЦЫ ИЗ ВОЗДУХА

Я видел чудное явленье:
До гигагерца мой разогнан Целерон.
И легкий дым над корпусом курится...
Пищанье бипера прервало вещий сон.

Обращение к читателю

Эту статью я хотел бы нацелить на аудиторию любознательных читателей, желающих, что называется, поближе познакомиться с мистическим таинством разгона процессора. Собирайтесь в кучку, геймеры, не удовлетворенные фэпээсами, присаживайтесь к нам в круг, неупокоенные души, не могущие без содрогания смотреть на число 957MHz при загрузке соседского компьютера. Устраивайтесь поудобнее, я расскажу вам интересную и поучительную историю о буднях оверклокера. Точнее, не расскажу (это не радиопередача, это журнал), а напишу. Напишу про свой личный опыт. Попытаюсь ответить на типичные вопросы, обычно появляющиеся у новичков.

Также вы узнаете: как заставить процессор работать на частоте большей, чем данная ему при рождении; как одолеть невзгоды, неизбежно преследующие каждого начинающего; как правильно подобрать комплектующие, которые смогут послужить фундаментом для разгона.

Всякое запретное знание таит в себе скрытые опасности. Поэтому предупреждаю заранее, что ни я, ни редакция журнала не несут ответственности за возможные негативные последствия. Все эксперименты предпринимаются на страх и риск читателей.

Теория

Я позволю себе предположить, что уважаемый читатель знаком с основами компьютерной техники и выражения типа "процессорный разъем" и "ВХ чипсет" не вызовут у него досадного замешательства. Для ознакомления с вышеупомянутой терминологией могу рекомендовать статью собственного производства *"Разумный компьютер за разумные деньги"* (№6, с. 98).

Почему они гонятся?

Возможность разгона заложена в технологической схеме производства процессорных микросхем. Штука в том, что все сотворенные конвейером процессоры сначала тестируются на максимально возможной скорости, и если этот процесс проходит без ошибок, то они маркируются и идут в продажу. Если же микросхема не проходит тест, то ее не выкидывают, а проверяют с меньшей частотой, понижая последнюю до тех пор, пока она (микросхема) не начнет работать стабильно. Затем эти более медленные чипы маркируют частотой, на которой они прошли контроль, и тоже отправляют в продажу. Такова теория; но на деле все еще сложней, и никто в точности не может предсказать, как "Интел" будет маркировать свою продукцию. Здесь играют важную роль дополнительные факторы, такие как процент выхода годных микросхем и потребительский спрос на те или иные модели. Вполне может сложиться ситуация, при которой завод начнет маркировать 433МГц Celeron как 366МГц только из-за того, что покупательский спрос на последние выше. Из-за этой неразберихи некоторые процессоры можно заставить работать на частоте большей, чем указанная при маркировке, банально изменяя настройки материнской платы. Это есть суть и смысл разгона, хлеб и масло оверклокера.

Первые шаги

Предположим, что вы счастливый обладатель более или менее современного системного блока с разъемом **Slot 1/Socket370/FC-PGA** и торчащего в нем процессора интеловского производства. С чего начать? А начинать надо с чтения руководства, прилагающегося к материнской плате. Преодолейте подступающее уныние и отыщите раздел, отвечающий за установки параметров BIOS (**BIOS settings**). Затем найдите подраздел, повествующий о конфигурации процессора (**CPU configuration**). Исследуйте его подробно. Нас интересуют в первую очередь две позиции: коэффициент умножения (**CPU multiplier**) и частота системной шины (**System BUS frequency — FSB**). Если ваша материнская плата не поддерживает изменение установок CPU из BIOS, то вам придется выяснить, как изменять эти два параметра с помощью переключателей на плате. Сделаем пятиминутную паузу... и будем считать, что вы одолели этот этап. Теперь откладываем книжицу в сторону и выслушиваем (читаем) небольшую лекцию.

Хочу все знать

Семейство процессоров Pentium II, к которому относится и Celeron, имеет встроенный неизменяемый коэффициент умножения (**CPU multiplier**). Рабочая частота вычисляется путем умножения этого коэффициента на частоту системной шины. Если ваш процессор поставляется в коробочной версии (**box**), узнать значение CPU multiplier можно, прочитав сопроводждающую документацию. В руководстве по конфигурированию системной платы также могут оказаться таблицы с интересующими нас данными. Но мы пойдем другим путем — путем дедуктивных размышлений. Для такого подхода нам необходимы некоторые исходные данные. Во-первых, мы должны знать, на каких частотах системной шины работают различные модели процессоров. Во вторых, нам необходимо выяснить, какие частоты шины поддерживает ваша конкретная системная плата и на каком чипсете (от англ. chipset — набор микросхем) она построена. Даю справку: на текущий момент потребительский рынок предлагает нам модели микропроцессо-

Таблица №1

Процессор	Ядро	Рабочие частоты системной шины 66 МГц	100 МГц	133 МГц
Celeron	Deschutes	✔		
Celeron	Mendocino	✔		
Celeron	Coppermine	✔		
Pentium II	Deschutes	✔		
Pentium II	Klamath		✔	
Pentium III	Klamath		✔	✔
Pentium III	Coppermine		✔	✔

ров, отраженные в Таблице №1. Плюс посмотрите Таблицу №2 — в ней чипсеты проранжированы по критерию их исторического появления на рынке. Указаны только официально поддерживаемые частоты.

Продемонстрирую дедуктивный подход на примере. Возьмем, для эксперимента, любимый всеми оверклокерами процессор **Celeron 300A**. Число 300 соответствует частоте в 300МГц, буква "А" обозначает, что процессор сделан на ядре Mendocino. В соответствии с первой таблицей, все "Целероны" работают на частоте шины 66МГц; следовательно, мы можем узнать коэффициент умножения нашего экземпляра, поделив его частоту на частоту шины. Делим 300 на 66, получаем 4,5 — искомый коэффициент CPU multiplier.

Делаем это...

Надеюсь, вы разобрались или знали заранее, как вычислить CPU multiplier и на какой частоте системной шины работает ваш любимец. Попробуем разобрать процесс разгона на примере того же Celeron 300A. С помощью установок BIOS или перемычками на материнской плате изменяем FSB с 66 на 100МГц. В соответствии со сделанными изменениями частота процессора теперь должна равняться 4,5*100 = 450МГц. Включаем компьютер. Хлобысь... Тут может быть несколько вариантов развития событий. Вариант первый: экран загорается, грузится BIOS, появляется вожделенная надпись — 450МГц. Удачно загружается операционная система, прекрасно функционирует в течение нескольких часов, демонстрируя приятное прибавление фэпээсов в Quake. Вариант два: экран загорается, грузится BIOS, появляется вожделенная надпись — 450МГц. Удачно загружается операционная система, не менее удачно функционирует в течение часа и совсем неудачно виснет, после чего компьютер начинает работать крайне нестабильно. Вариант третий: экран не загорается, ничего не грузится, компьютер не работает.

Людям с трезвым рассудком, давно переставшим верить в Деда Мороза и любвеобильных русалок, лучше готовиться сразу ко второму или третьему варианту. Вероятность того, что у вас все заработает сразу, очень мала. На моей памяти был только один такой случай. Могу поклясться, что лично наблюдал небольшой светящийся нимб над головой удачливого разгонщика. Его иконка стоит теперь у меня в красном углу рядом с системным блоком.

Залог успеха

Плох тот оверклокер, что опускает руки при первой же неудаче. Ибо судьба улыбается дерзким и настойчивым. Если вы считаете борьбу за мегагерцы оконченной после темного экрана или очередной самопроизвольной перезагрузки, то жестоко ошибаетесь. Все только начинается.

Главный наш стратегический враг — это теплота, которая выделяется при увеличении частоты процессора. Чем больше мегагерц, тем сильнее нагревается процессор. Чем больше нагревается процессор, тем богаче урожай глюков, возникающих в системе. От лишней теплоты надо избавляться. Одним из самых простых и относительно недорогих способов, доступных начинающим, является использование холодильника. Берем компьютер, запихиваем в морозилку, и все в ажуре. Единственный недостаток этого метода в том, что компьютер через некоторое время начисто отказывается фунциклировать, мотивируя это избытком влаги и замыканием электронных компонентов. Если вас это не устраивает, могу предложить пойти в обход, путем нормальных героев.

Cool, Cooler and Coolest

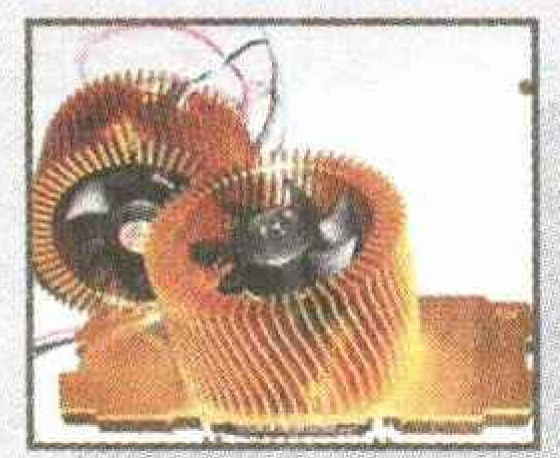
Лабораторные замеры температуры внутри системного блока (если вы их проведете, конечно) дадут вам на руки интересные факты. Так, к примеру, выяснится, что больше всего тепла в системном блоке выделяют разогнанный процессор и жесткий диск. Про второй мы поговорим позже, взяв за аксиому тот факт, что, решая проблему охлаждения корпуса, решаем параллельно и проблему охлаждения всех его основных компонентов. Что же касается понижения температуры процессора, то здесь лучший способ заключается в установке на него хорошего кулера (от англ. cooler — вентилятор, охладитель). Устройство, которое в данный момент прилеплено к вашему процессору, лишь по какому-то недоразумению смеет называться кулером; его следует безжалостно отправить в утиль или оставить, но в качестве сувенира.

Компьютерная промышленность чутко реагирует на нужды потребителей, среди которых в последнее время появляется все больше и больше оверклокеров. Как результат, на прилавках магазинов можно найти специализированные, рассчитанные на экстремальное охлаждение кулеры. Хочу познакомить вас с некоторыми любопытными представителями устройств подобного типа, которые реально можно приобрести в Москве.

1. **Titan Majesty**. Отличаются высокой теплоотдачей радиатора из-за очень большого (по сравнению с обычными кулерами) количества ребер. Очень качественно выполненный вентилятор. Поставляется в хорошей упаковке,

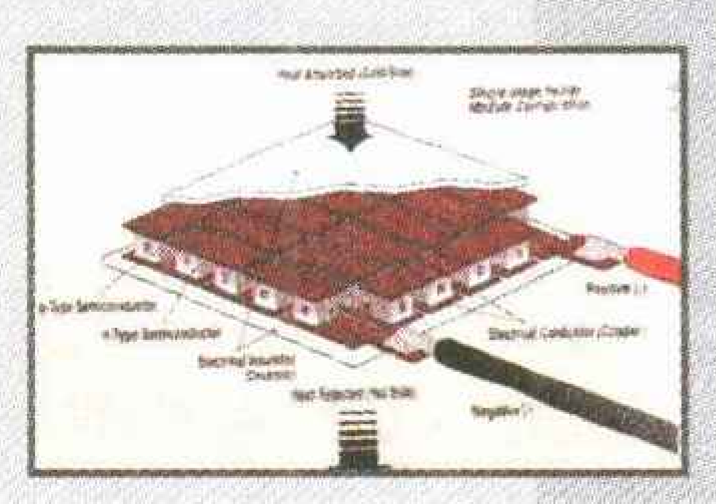
Таблица №2

Чипсет	Производитель	Поддерживаемые частоты системной шины 66 МГц	100 МГц	133 МГц
440LX	Intel	✔		
440EX	Intel	✔		
440BX	Intel	✔	✔	
440ZX	Intel	✔	✔	
Apollo Pro	VIA Technologies	✔	✔	
SiS620	SiS	✔	✔	
i810	Intel	✔	✔	
i810e	Intel	✔	✔	✔
SiS630	SiS	✔	✔	
i820	Intel	✔	✔	✔
Apollo Pro 133	VIA Technologies	✔	✔	✔
Apollo Pro 133A	VIA Technologies	✔	✔	✔
i815	Intel	✔	✔	✔



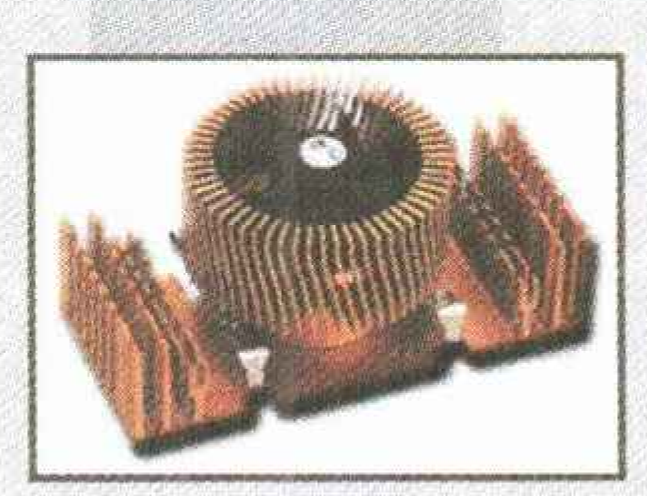
предотвращающей повреждение лопастей. В комплекте имеется тюбик со специальной теплопроводящей пастой. По непроверенным слухам, с использованием такого "Титана" процессор PIII-600E был разогнан до 900МГц.

2. **Кулеры на элементах Пельтье**, также прозванные "активными" за свою способность выделять холод. В основу положено дополнительное охлаждающее устройство — так называемый термоэлектрический холодильник, действие которого основано на эффекте Пельтье.

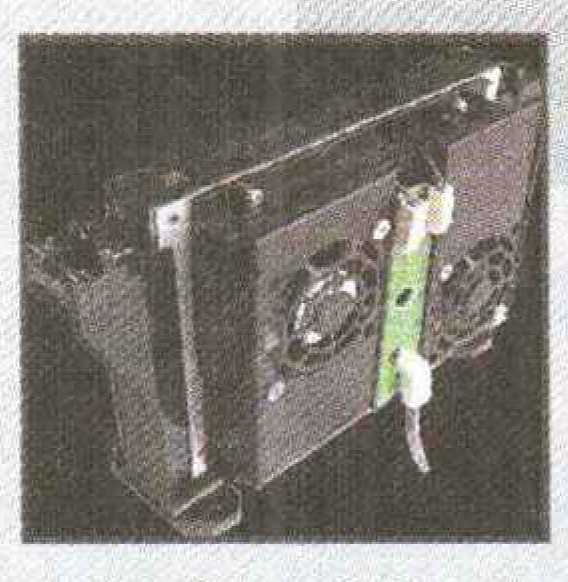


Не буду углубляться в суть эффекта, скажу лишь, что это такая пластинка, у которой одна сторона холодная, а вторая горячая. Типичный модуль Пельтье обычно дает перепад температур в **20-30 градусов С**. Большего результата можно достичь путем установки модулей друг на друга. Таким способом можно получить перепад температур в **110-130 градусов С**. В Москве можно отыскать агрегаты фирмы DesTech Solutions Inc и ElectraCool.

3. **Golden Orb** очень похожи на кулеры, выпускаемые под маркой Titan, причем сходство не только внешнее — многие характеристики тоже совпадают. Создается впечатление, что это один и тот же товар, выпускаемый под разными марками.



4. **Elan Vital** — эта фирма не новичок на российском компьютерном рынке. Хорошо известна в России как производитель отличных корпусов. По отзывам сборщиков, кулеры неплохие, однако цена на них безбожно завышена. Отличаются от конкурентов более низким уровнем шума (технология whisper) и оригинальным удобным креплением.



Как бы ни был хорош новоприобретенный кулер, все же есть пути его дальнейшего совершенствования. Придется вспомнить уроки аппликации, дорогие мои естествоиспытатели, и еще потратиться на специальную теплопроводящую пасту. Купить эту пасту, если ее нет в комплекте, можно практически на любом радиорынке или в компьютерной фирме. Нанесите ее тонким слоем на поверхность, к которой будет прилегать радиатор, после чего прикрепите кулер в соответствии со здравым смыслом и прилагающейся инструкцией.

Выбрав хороший кулер и правильно пришпандорив его на процессор, мы вплотную приближаемся к решению проблемы общего перегрева системы. Однако мы можем приблизиться еще плотнее, если рассмотрим также пути эффективного охлаждения компьютерного корпуса.

Охлаждение корпуса

Очень немногие товарищи при покупке нового компьютера задумываются о качестве приобретаемого корпуса. Как правило, выбор происходит по остаточному принципу, с целью побольше сэкономить. Открою вам глаза на действительность: корпус есть краеугольный камень в здании, которое строит оверклокер. При разгоне весьма важна правильная циркуляция воздуха внутри корпуса. В дешевых корпусах очень редко попадаются надежные, правильно сделанные вентиляторы, а конструктивные особенности порой вообще не позволяют говорить о какой-либо "циркуляции". Поэтому внимательно и строго посмотрите на свой корпус — очень вероятно, что именно он является препятствием на пути к качественному разгону.

Что же делать? Вы можете самостоятельно внести некоторые полезные изменения в конструкцию своего системного блока. Во-первых, проверьте, как работает вентилятор блока питания. Нужно, чтобы он выдувал воздух из корпуса. Если он занимается диаметрально противоположным, то вам придется разобрать блок и перевернуть вентилятор (т.е. изменить ориентацию лопастей), чтобы добиться желаемого результата. Во-вторых, в большинстве корпусов существует место для установки второго вентилятора. Используйте эту замечательную возможность, и температура внутри системного блока упадет еще на пару градусов. В-третьих, вы можете оставлять корпус открытым, не закрывая его кожухом. Выглядит не очень эстетично, но пользуется популярностью у многих разгонщиков. В-четвертых, за 10-15 долларов можно приобрести устройство фирмы DesTech Solutions Inc, устанавливаемое в слот на задней панели и предназначенное для охлаждения всего корпуса в целом и плат расширения в частности. К сожалению, об эффективности такого девайса (от англ. device — устройство) я судить не могу, лично не сталкивался.

Старый чипсет борозды не испортит

На сегодняшний день, несмотря на свой почтенный возраст, чипсет 440BX все еще держит первое место в номинации "самый разгоняемый и самый производительный джигит". Почему так? Я не знаю. Единственное, что приходит в голову, так это фраза "Умели же раньше делать...".

Факты говорят сами за себя. По результатам тестов производительности этот аксакал из аула "Интел", будучи разогнанным до 133МГц (или более), легко обгоняет все молодые (i820, i810) чипсеты того же аула. Способности к экстремальному разгону сделали его любимым питомцем всех оверклокеров мира (все рекордные разгоны производятся именно на этом чипсете).

Это были судьбоносные плюсы, но имеются еще и малозначительные минусы, обусловленные давним временем выпуска чипсета. Первый минус — 440BX не поддерживает некоторые современные технологии, такие как AGP 4x и UDMA-66; в его годы модными были AGP 2x и UDMA-33. Второй минус заключается в том, что при разгоне системной шины также разгоняются шины PCI и AGP (частота их функционирования вычисляется умножением на 1/3 и на 2/3 соответственно). Нетрудно подсчитать, что таким образом при FSB, равной 133МГц, частота AGP составит 83МГц (вместо стандартных 66), а PCI будет тактоваться на 44,3МГц (тогда как должно быть 33). Если ваш видеочип не зовется TNT2, G400 или GeForce, то, скорее всего, работать на такой частоте он не сможет. Многие PCI устройства также могут начать глючить или просто дадут дуба. Испугал? Не волнуйтесь, специально в целях удовлетворения оверклокеров производители материнских плат в своих последних изделиях дают возможность выбирать коэффициент деления частоты шины как для AGP, так и для PCI.

"BX крут, — говорю я, — и все перед ним сынки". Плюсы его налицо, минусы же легко устраняемы.

БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ!

Не побоюсь быть навязчивым и занудливо повторяющимся. Скажу еще раз и подчеркну красным фломастером. БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ! Запомните несколько простых правил, которые предохранят вас от пожара в системном блоке.

1. Изменяя напряжение процессора на значение, которое больше на 0,3 вольта от номинального, вы рискуете никогда не увидеть больше ваш процессор работающим.

2. Освободите PCI-слоты на время разгона. Если вы гоните BX до 133 МГц и более и на матплате нельзя изменять коэффициент PCI-шины, то существует реальная опасность физического повреждения вашей любимой PCI-карты.

3. Если ваша материнская плата сделана каким-нибудь экзотическим неизвестным производителем и вежливый продавец добродушно запамятовал снабдить вас мануалом к ней, то бойтесь экспериментировать наугад. Не трогайте перемычки, назначение которых вам неизвестно; а лучше верните продавцу его экзотику и потребуйте описание платы, а также адрес производителя в Интернете. Только после дотошного изучения всех особенностей платы можно, да и то осторожно, что-либо перетыкать и разгонять.

Счастье оверклокера. Материнская плата

В этой части статьи я дам свои рекомендации господам, собирающимся приобрести новый компьютер и непременно его потом разогнать. Вы узнаете, какие правильные материнские платы и процессоры рекомендуются опытными оверклокероводами к покупке.

Зададимся вопросом. Какими свойствами должна обладать любимая системная плата человека, бредящего мегагерцами? Первое и самое важное — она должна поддерживать большой диапазон частот системной шины. Второе, не менее полезное свойство, которым должна обладать плата, заключается в возможности изменять напряжение ядра (значение Vcore). Зачем это надо? Затем, что при увеличении частоты процессора ему может понадобиться дополнительная мощность, которую мы ему с удовольствием предоставим, изменяя напряжение на ядре. Будьте осторожны при этой операции: заигравшись, вы можете запросто спалить ваш ненаглядный процессор. Третьим нужным свойством материнской платы следует считать наличие на ней разнообразных дополнительных примочек: возможности изменять параметры процессора как через BIOS, так и с помощью перемычек, хорошие радиаторы на микросхемах чипсета, наличие температурных и диагностических датчиков.

В соответствии с вышеприведенными соображениями я отобрал несколько материнских плат, лично проверенных мною в полевых условиях экстремального разгона.

Asus P3-BF — моя любимица. Самая надежная и самая дорогая. Поддерживает гигантский диапазон частот системной шины. Потрясает и валит с ног джампер, позволяющий устанавливать напряжение на шине AGP и ОЗУ в 3,6 или 3,65 вольт. По номиналу, если мне не изменяет память, должно быть 3,5 вольта, но, может быть, в этом и есть залог стабильности мат. плат от Asus? Чипсет — BX.

Abit BE6-II — хороша, просто хороша. Частоты шины: 66, 75, 83 и начиная с 84 до 200 с шагом в 1МГц. Можно менять не только напряжение Vcore (процессор), но и VIO (чипсет, память, AGP). Сделана на BX чипсете.

Epox EP-BX7+ — неправда, что крутыми бывают только яйца. Плата по всем параметрам создана завзятым, прожженным оверклокером. К сожалению, купить ее очень сложно по причине безумной популярности у европейских покупателей. У меня есть хороший знакомый, у которого есть брат, чей лучший друг знаком с одним товарищем, который смог заставить 600E Pentium III работать на этой плате с частотой 1044МГц (на шине 174МГц). Следует отметить богатый различными нестандартными опциями BIOS. Частоты шины можно устанавливать в 66, 75 и 83-200МГц с шагом 1МГц. Напряжение ядра регулируется с шагом 0,05 вольт. Имеются диагностические LED индикаторы. Чипсет самый любимый, он же BX.

Бегущий процессор

Материнская плата без процессора как мать без сына, поэтому рассказ о хорошо разгоняемых моделях процессоров кажется логичным продолжением темы. Под "хорошо разгоняемой" моделью здесь понимается то, что вероятность разогнать процессор с данной частотой FSB и коэффициентом BUS multiplier достаточно велика. Насколько именно велика, говорить не буду, боюсь соврать.

Опять же хочу напомнить: гарантировать вам на сто процентов, что какой-либо процессор будет работать на частотах, отличных от номинальной, я не могу.

1. **Celeron 366A** — неплохо работает на частоте 550МГц (5,5x100МГц) при напряжении на ядре 2,0 вольта. Дешев; поэтому людям, не уверенным в своей счастливой звезде, лучше закупать этот проц пачками. Один сгорит — поставим другой.

2. **Celeron 533** — модель на ядре Coppermine и с разъемом FC-PGA. Разгоняется до 800МГц (8 на 100МГц). Мне довелось испытать шесть таких процессоров. Все шесть порадовали меня стабильной работой. Правда, стабильной она была только при увеличенном до 1,65 вольт значении Vcore (стандартно — 1,5).

3. **Celeron 566** — тоже "из новых". В связи с переходом на технологию 0,18 мкм (у Mendocino — 0,25 мкм) Celeron на ядре Coppermine показывает очень неплохие результаты. Может вкалывать на 850МГц (8,5x100МГц). Мой экземпляр работал, к сожалению, не очень стабильно. Наличие мощного кулера типа Titan просто необходимо. Напряжение на ядре — 1,65 вольт.

4. **Pentium III 600E** — если имеете лишние 100-200 долларов, то купите и разгоните именно этого красавца. Рекомендую также для апгрейда старого процессора. При моем личном с ним знакомстве он разогнался и чудно работал на частоте 900МГц (коэфф. 6 на 150МГц системной шине). Однозначно — мой выбор!

Благословляю вас, дети мои...

Когда меня спрашивают: "Разгонять — это грех или дело богоугодное?", я цитирую старую китайскую поговорку: "Фор хум хау". Это означает: "Что русскому хорошо, китайцу смерть". Помните эту древнюю мудрость, вступая в ряды армии оверклокеров. Дерзайте, экспериментируйте, ставьте новые рекорды феноменальных разгонов, сжигая свои процессоры, и вновь дерзайте. Я искренне желаю вам удачи, надеюсь на ваши многостраничные письма с сердечными благодарностями и редкие, однословные телеграммы с добродушными беззлобными проклятиями.

Статья не претендует на звание методического руководства. Сведения, изложенные в ней, являются по большей части обобщающими. Если вас заинтересовала эта тема и вы хотите изучить ее более детально, то рекомендую обратиться к специализированным электронным изданиям. Я попытался дать доходчивые и популярные объяснения; дальше начинает работать ваша собственная голова. ■



Дмитрий Горячев
hot-line@igromania.ru

?

Недавно купил RIVA Vanta 16Mb. И у меня есть пара вопросов:
1) Что лучше и чем отличаются эти аксели: RIVA TnT, TnT 2 и Riva Vanta?
2) Что поддерживает RIVA Vanta — Open Gl или Glide?

!

Хорошие вопросы. Ответ на первый, уважаемый, вы могли бы найти в статье «Разумный компьютер за разумные деньги» в №6 на с. 98. Но мне не лень повторяться, поэтому пролью еще раз свет знаний на эту тему.

Чип **TnT** — самый старый из семейства и, как следствие, самый медленный. По прошествии некоторого времени, когда прогресс неумолимо продвинулся вперед, был выпущен чип **TnT 2**. Глупо было бы выпускать еще более медленную микросхему, поэтому TnT 2 был сделан на славу — прирост производительности составил примерно 15-20% по сравнению с первой моделью. Затем, чутко подстраиваясь под нужды потребителей, фирма **nVIDIA** решила удешевить чип TnT 2, сделав его доступным для широких масс. Чип был назван **Riva Vanta**. Чтобы снизить стоимость видеоплаты, пришлось урезать пропускную способность шины и частоту памяти. Ходили даже слухи, что пониженная частота является уликой, изобличающей nVIDIA в выпуске бракованных TnT 2 под другой маркой. Однако верить болтунам не советую, карты на Vanta показывают неплохую производительность. Они чуть быстрее TnT и процентов на 10-15 медленнее, чем Riva TnT 2. И, хоть вы и не спрашиваете, считаю своим долгом наябедничать о том факте, что чип TnT2 имеет ряд модификаций, знать о которых было бы полезно, выбирая себе новую плату.

Riva Vanta — поддерживает API OpenGl и Direct X, как, собственно, и все современные акселераторы. Интерфейс же прикладного программирования Glide является неотъемлемой собственностью компании 3dfx и поддерживается только чипами ее собственного производства.

Если вам все же непременно хочется поиграть в Glide игру, то в сети можно найти вагон и маленькую тележку программных имитаторов данного API. Кто ищет, тот всегда найдет.

?

В ИГРОМАНИИ №9 (24) была статья о так называемых эмуляторах игровых приставок. В ней было описано множество эмуляторов для различных приставок, но про эмулятор для самой популярной приставки (Sony PlayStation) ничего не было написано. Расскажите, пожалуйста, принцип его работы.

!

Попытаюсь объяснить в нескольких предложениях материал для хорошей книги. Основная идея заключается в переводе машинных кодов ядра приставки в код процессора, для которого написан эмулятор. Кроме этого необходимо воспроизвести функции отдельных подсистем — видеочипа, звуковой микросхемы, контроллера ввода/вывода. Для этого нужно знать электронную прошивку консоли, что называется, "назубок". По моему скромному мнению, такая работа под силу только сплоченной команде из высокопрофессиональных железячников и талантливых программистов.

Из-за высокой сложности задачи и некоторой юридической неопределенности в мире существует очень мало реально функционирующих эмуляторов PS. Я знаю всего два. Первый — **Bleem!**, второй — **Connectix Virtual Game Station (VGM)**.

Проект Bleem! появился где-то год назад и поначалу ничем не отличался от своих многочисленных собратьев, обещающих манну небесную всем неимущим геймерам. Но ситуация и отношение общественности резко изменились с появлением демонстрационной беты эмулятора. На своем личном опыте могу подтвердить, что еще та древняя версия действительно, хоть и с грехом пополам, но смогла запустить несколько игрушек с консоли. Со временем программа совершенствовалась, и на данный момент список поддерживаемых игр занимает несколько впечатляющих килобайт.

Фирма **Connectix**, наверное, одной из первых решила подойти профессионально к нелегкой задаче клонирования PlayStation. Ходили слухи, что фирма накопала себе несколько бывших сотрудников Sony, участвовавших в разработке приставки. Это либо просто деловой подход сделали VGM отличным законченным продуктом. Если в списке игр, которые способен одолеть Bleem!, имеются в обилии отмазки, объясняющие, почему в данной игре не будет заставок или звука, то у Connectix все сделано артистически. Игра или идет и не глючит, или вообще не идет. Список "плохих" игр, которые не желают идти, вывешен на сайте с позорными поименными табличками. Отличный эмулятор.

В официальной продаже обе программы стоят по пятьдесят (если не ошибаюсь) баксов за копию. Для дальнейшего просвещения советую заглянуть на сайты:

www.bleem.com
www.connectix.com.

?

Я купил игру Baldur's Gate, но она у меня тормозит, хотя мои системные требования намного превышают нужные (P-III 450MHz, 128 Мб ОЗУ и видеокарта Matrox Millenium 16MB с Direct 3D). Почему и что мне делать?

Если вам не трудно, то напишите. Если мне нужно будет скачать какой-нибудь патч, то напишите, пожалуйста, его адрес.

!

Представьте себе тысячи и тысячи транзисторов, заключенных в хрупкий кремний, представьте себе крошечные единички и нолики, которые снуют в лабиринтах микросхем, периодически погибая в магнитных полях (ну... это я приврал, конечно). Представьте себе огромный запутанный клубок дорожек, которые надо пройти несчастному биту и миллионам его собратьев, чтобы донести до вас свои крохи информации. Какие трудности им приходится переживать? И вы хотите, чтобы все это еще и не тормозило?

Ну да ладно. Применительно к вашей проблеме могу сказать следующее: вы человек, несомненно, просвещенный и очень верно подметили насчет патча. Действительно, первое, что вам следует сделать, так это посетить страничку *www.interplay.com/ bgate/store.html* и закачать оттуда свежайший апдейт. На будущее же рекомендую в поисках различного рода патчей и фиксов посещать в первую очередь сайт компании-издателя программного продукта (в нашем случае это Interplay).

Второе, что я рекомендовал бы сделать, так это попытаться вспомнить, когда вы в последний раз переустанавливали вашу ненаглядную Windows. Если этот срок превышает два месяца, то смело садитесь за переустановку операционки. Но не сачкуйте, пожалуйста: установка поверх старой версии не даст ничего. Тут нужна полная инсталляция и обязательно с нуля; лучше на предварительно отформатированный винт.

Третье: если предыдущий пункт не помог или вы только неделю назад форматировали винт, закачайте самые распоследние драйвера для вашей видеоплаты, а затем установите их в соответствии с документацией. Также поставьте себе свежую версию **DirectX**, скачать которую можно с сайта *www.microsoft.ru*.

Четвертое: если вы честно купили лицензионную версию игры, то имеете полное право получить объяснения непосредственно от самих издателей. Изучите документацию, там обязательно найдутся почтовые адреса службы техподдержки. Напишите им про свою проблему и прибавьте подробное описание конфигурации компьютера. Не то, которые вы прислали к нам в "Игроманию", а действительно полное с указанием всех установленных плат и жестких дисков.

Смиритесь, если ничего из предложенного мною не помогло. В жизни бывают безвыходные ситуации. Если захочется кого-то поругать, то ругайте разработчиков. Именно их стараниями ваша конфигурация села на скамью аутсайдеров. Увы и ах!

Рецепт получился занудный, но зато универсальный. По нему вполне можно лечить тормоза многих игрулин, чьи наглые системные требования не желают уважать ваш мощный и современный компьютер.

P.S. А еще хочу сказать, что игра Baldur's Gate известна своим пренебрежительным отношением к системным ресурсам — жрет она их порою со страшной силой, да чаще без толку.

?

Часто на играх пишут: системные требования — Pentium 2, 300 мегагерц. Вопрос: сколько мегагерц "Целерона" нужно, чтобы такая игра пошла?

!

Вы хотите точную математическую формулу? Извольте: корень квадратный из арктангенса отношения квадрата логарифма частоты требуемого процессора к разложенной в ряд Тейлора экспоненте частоты системной шины. Как, просчитали?

А если быть серьезным, то ответ кроется в самом вопросе. Когда разработчики пишут в системных требованиях "процессор Pentium II", то это совсем не значит, что они не знают о существовании других микросхем вроде **Celeron**, **Duron** или **Pentium III**.

Просто принято считать производительность в играх постоянной при одинаковых частотах разных процессоров. Другими словами: игра прямо-таки обязана запуститься как на **Celeron 500 МГц**, так и на **Pentium III 500 МГц**, если в документации указанно: "PII-500MHz". Возможно, в зависимости от конкретной модели "кремня" скорость будет варьироваться, но запускаться, без сомнения, будет везде.

Я отнюдь не отрицаю возможность выведения точного коэффициента или формулы, вычисляющей, насколько заторможенней будет игра на Celeron, чем на PII. Однако не все зависит от архитектурных особенностей. Некоторые игры будут работать с одинаковой скоростью и на Celeron и на PII, некоторые продемонстрируют небольшое падение в скорости при использовании менее производительного ядра, а некоторые вообще вдруг начнут безбожно тормозить.

По-моему, я подал хорошую идею страдающим от скуки математикам. Нахождение такой формулы, на мой взгляд, может тянуть на Нобелевскую премию в номинации "Ничего себе!".

Антон Лымарев aka Rosco McQueen
mcqueen@limpbizkit.com

ИНТЕРНЕТ: СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Апдейт: Internet Explorer

Типичная ситуация для Microsoft: куча дырок и тьма апдейтов. К этому все привыкли. Вот и из **Internet Explorer 5.0** нынче можно сделать **Internet Explorer 5.5**. Первое: в обновленной версии браузер поддерживает функцию **Print Preview**, т.е. теперь можете увидеть, как выглядит страница до ее распечатки. В "**Поиске**" находится 15 поисковых машин; заметно улучшилась работа браузера с компонентами Java. В **Outlook** добавили **MSN Messenger Service** — примечателен тем, что показывает, какие юзеры из контактного листа в данный момент находятся в онлайне. При помощи **Media Player** стало возможно слушать онлайновые радиостанции, не выходя из браузера. Версию 5.5 ищите по адресу: ***www.rocket-download.com/Details/Inte/ie55setup.htm***.

Netscape всех подставил

Случается так, что программы, не являющиеся вирусами, все равно следят за юзером, и передают информацию о нем «куда надо». В Нью-йоркский суд поступил иск к **AOL-Netscape**. Некий Кристофер Спечт обвинил AOL-Netscape в том, что их утилита **Smart Download**, входящая в состав браузера, в процессе загрузки файлов **.exe** и **.zip** шлет в адрес все того же AOL-Netscape информацию, позволяющую определить, кто, что и откуда качал. Как ни странно, но официальные представители AOL отмалчиваются...

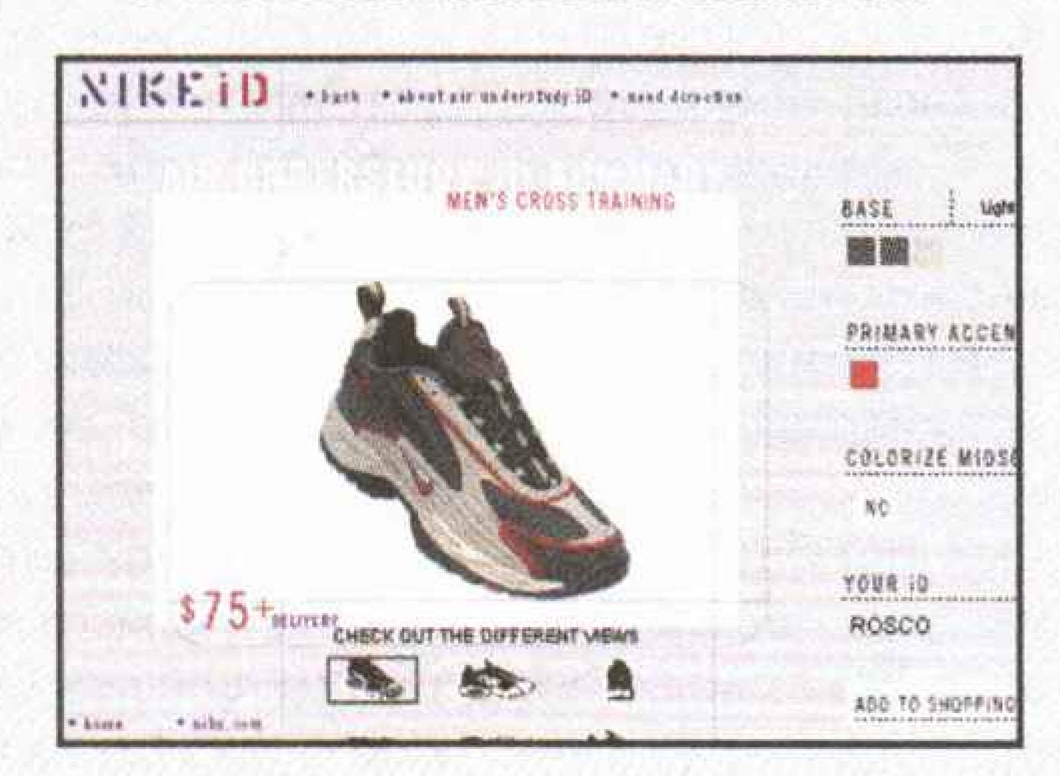
Бешеная популярность Diablo II

Не успела игра как следует укрепиться на полках магазинов, а поклонники тут как тут. Именно они всей толпой ринулись на арену виртуальных боев, за счет чего игро-



вой сервер **Battle.net** немедленно повис... По прогнозам технического персонала, такое может повториться, и не раз. Неполадки удалось устранить довольно быстро, кроме того, был открыт новый канал. К слову, продажи **Diablo II** побили все рекорды: в первый день было продано 130.000 копий, а всего заказов — больше 1,5 миллиона.

Кроссовки Nike с собственным ником



Сайт компании Nike (***www.nike.com***; раздел **Store**) предоставляет всем желающим возможность создать кроссовки на свой вкус. Пока на выбор предоставляется 4 модели кроссовок. Выбрав нужную, вы можете сами раскрасить ее в представленные в ассортименте цвета и написать на задней части любое слово (цензурное, конечно). Как принято говорить в таких случаях, «революционная технология». Если раньше приходилось бегать по магазинам в поисках нужной расцветки, то тут сам выбираешь нужное оформление кроссовок, да еще с любимым словом! После оформительских мук вы можете заказать кроссовки на дом. Правда, только в случае, если ваш дом находится в пределах США. Но владельцы сайта говорят: «Доставка только в пределах США. Пока...» А раз "пока", так значит, в будущем и мы сможем. Хотя там еще проблема кредитной карточки сразу встанет...

Napster умирает на глазах

Только народ успел скачать седьмую бету **Napster**, как злобные дяди из Суда США (***www.uscourts.gov***) временно закрыли службу обменами файлами компании (***www.napster.com***). Еще давным-давно Napster обвиняла **Американская ассоциация звукозаписывающей индустрии RIAA** (***www.riaa.org***) в нарушении авторских прав... Не помогли Napster даже тонны писем (порядка 70.000 в день) его поклонников в адрес конгрессменов США. Но адвокаты компании не теряют надежд и в данный момент пытаются доказать, что система не нарушает закон об авторском праве, т.к. ее пользователи не используют скачанную информацию (музыку) в коммерческих целях. Это спорный вопрос, но давайте не будем спешить расставаться со всеми любимым Napster'ом. Напишите и вы письмо в Конгресс, что ли. Может, именно оно окажется решающим. Потому как если уж даже из России напишут... Н-да.

Хакинг может приносить деньги. Пострадавшим

Страховая компания «**Ллойдз**» — первая в мире, которая предложила пользователем страхование от ущерба, нанесенного хакерами! Но при условии, если эти пользователи будут юзать средства обеспечения безопасности от компании «**Каунтерпейн секьюрити**». Максимальный размер компенсации составляет 100 млн. долларов (!) при заключении договора со страховыми компаниями «**Фрэнк Кристалл**» и «**Сейфонлайн**». По словам экспертов, один только вирус «**I love you**» нанес ущерб в 2,6 млрд. зеленых.

HTML — вид искусства?

В Рунете открылся сайт **HTMLart** (***www.htmlart.ru***), посвященный «новому виду искусства». На главной странице сказано, что сайт призван прежде всего доказать художественную сущность ремесла (или искусства?) верстальщиков и программистов, которых у нас считают дешевой



рабочей силой (тогда как в Штатах им платят по 500.000$ в год). На сайте можно найти примеры нового искусства и форум по его проблемам. Также проводятся конкурсы на лучший образец HTMLart'а.

Международная хакерская конференция

Hacking on planet Earth 2000 — так называется так называемая ежегодная конференция хакеров, состоявшаяся 15 июля в Нью-Йорке, организаторами которой выступила очень известная хакерская группа **Cult of the Dead Cow** (***www.cultdeadcow.com***). Зачем, спросите, собираться хакерам?.. Ну как же — пообщаться, поделиться опытом, послушать других и себя показать; кроме того, не стоит забывать про пиво...

Официальные хроники конференции говорят, что ходу заседания обсуждался баг, найденный во всех версиях Windows,

через который можно дистанционно отключать совместное использование устройств в локальной сетке. Также был заслушан ряд докладов хакеров из многих стран мира об их деятельности. Ну а в завершение состоялась презентация новой версии Back Orifice 2000 — известной программы удаленного администрирования, почти сразу после рождения приобретшей статус вируса.

Одно непонятно. Что ж это за хакеры такие, которые ни от кого не таятся, всенародно всякие свои проблемы обсуждают, а заодно — если на сайт заскочите, то увидите — приторговывают часиками с коровьим черепом (символ группы) и всяким прочим подобным. Странно это все как-то...

Онлайновая анархия... тестируется!



Приготовьтесь, сейчас я употреблю ТЕРМИН. Итак, масштабная онлайновая ролевая игра... нормально, перенесли? ...Anarchy Online вступила в стадию бета-тестирования! А восклицательный знак потому, что длительный процесс разработки данной игры уже у многих отбил охоту верить в то, что она когда-нибудь выйдет. Выйдет и всем покажет... Но сообщение о начавшемся бета-тестинге, висящее на официальном сайте (*www.anarchyonline.com*), надеюсь, висит там не просто так, а о чем-нибудь говорит. О чем, как вы думаете?..

Провайдеры, порно и тюрьмы

На родине Ильича, в Ульяновске, местное **УВД задержало студента** Ульяновского Государственного Университета за незаконное распространение порнопродукции в Интернете. Было возбуждено уголовное дело по статье **242 УК РФ**, в которой говорится об ответственности за незаконное распространение порноматериалов. Студенту грозили 2 года тюремного заключения, но, как это обычно случается, он попал под очередную амнистию.

А настучал на студента его же собственный провайдер...

Куплен Daily Telefrag



На конференции **«Бинтернет-2000»** (*www.binternet.ru*) было объявлено о покупке известнейшего питерского игрового сайта DailyTelefrag (*www.dtf.ru*) инвестиционной группой «Русские фонды» (*www.rusfund.ru*). Как заявил вице-президент группы Михаил Ханов, купленный сайт будет встроен в структуру имеющихся в распоряжении компании порталов. Да, вливание денег в Рунет продолжает идти полным ходом... Помните? Не так давно обрели денежных хозяев Games.ru и дружественный нашему журналу Absolute Games. Теперь вот — DailyTelefrag. Хорошо это или плохо? Скорее да, чем нет. Впрочем, время покажет.

BFG-9000 с молотка

Модель родимой BFG была выставлена на продажу через онлайновый аукцион eBay (*www.ebay.com*). Какой-то американский паренек собрал модель этой пушечки из металлизированной бумаги, клея, черной и серебряной красок. Модель является точной копией оригинала, разве что, увы, не стреляет... Создатель этой «пушки» украсил ее всякими световыми и звуковыми эффектами (имитирующими выстрел), на "перезарядку" которых уходит около 6 секунд. На второй день цена этого неординарного товара достигла аж **$132**.

За спам нынче штрафуют... Наконец-то!

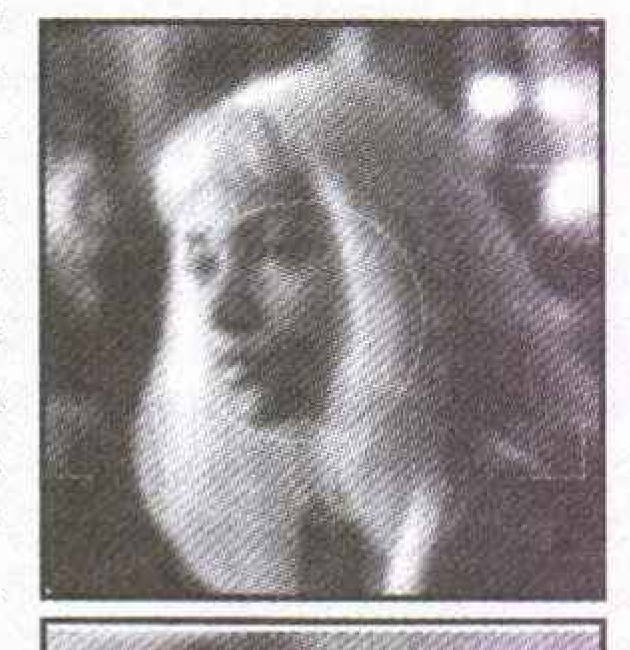
Палата Представителей США (*www.house.gov*) приняла новое положение о мерах по борьбе со спамом. Первый пункт гласит, что при рассылке обязательно должен упоминаться адрес отправителя, чтобы получатель мог в любой момент отказаться принимать почту. Теперь спамеры преследуются в судебном порядке и штрафуются на **$500**. Тех, кого ловят во второй раз, согласно закону штрафуют на баснословную сумму — **$150.000**! К вердикту Палаты присоединилась и Федеральная торговая комиссия США (www.ftc.gov). Так что все очень серьезно. Дрожите, спамеры...

В системе не без дыры

В системе выбора «покупателя дня» в онлайновом магазине портала AltaVista (*http://shopping.altavista.com*) произошел сбой. Эта система ежедневно выбирает, кому достанется 500.000 очков, или $100. В результате сбоя по 500.000 очков получил каждый из посетителей магазина! Проблему, конечно, быстренько устранили, но... Теперь AltaVista предстоит решить, стоит ли ей выплачивать призовой фонд, составивший **$1.000.000**. Пока что всем юзерам было отправлено официальное уведомление, что данный вопрос будет решен в течение ближайших 3-5 дней.

Хакеры за мутантов

10 июля был взломан сайт Mutant Watch (*www.mutantwatch.com*). Взломщики полностью удалили базу данных, содержащую сведения о сотнях тысячах людей, заподозренных в мутационных отклонениях и угрозе генофонду Штатов. Работа сайта, на котором сенатор Келли без каких-либо научных оснований призывает защитить мир от мутантов, число которых с каждым днем растет, уже снова налажена. Предполагаемая причина атаки такова: организовавшие ее хакеры считают Mutant Watch организацией фашистского плана. И, честно говоря, после просмотра/прочтения совершенно дебильного сайта, этому делу посвященного, я склонен с ними согласиться.







На фотках — вроде как мутанты. Все с того же суперсайта.

Macromedia Flash 5

24 июля компания Macromedia (*www.macromedia.com*) объявила о выпуске пятой версии утилиты Macromedia Flash. Новый продукт будет обладать более простым интерфейсом и множеством новых функций. В пятой версии дизайнеры найдут ActionScript — схожий с JavaScript, но адаптированный для разработки интерактивных элементов язык. Кроме того, Macromedia планирует выпуск новой версии flash-проигрывателя, что, в общем-то, весьма логично. ■

Atom
atom4e@mail.ru

ЗАРАБОТОК В ИНТЕРНЕТЕ

МИФЫ И РЕАЛЬНОСТЬ

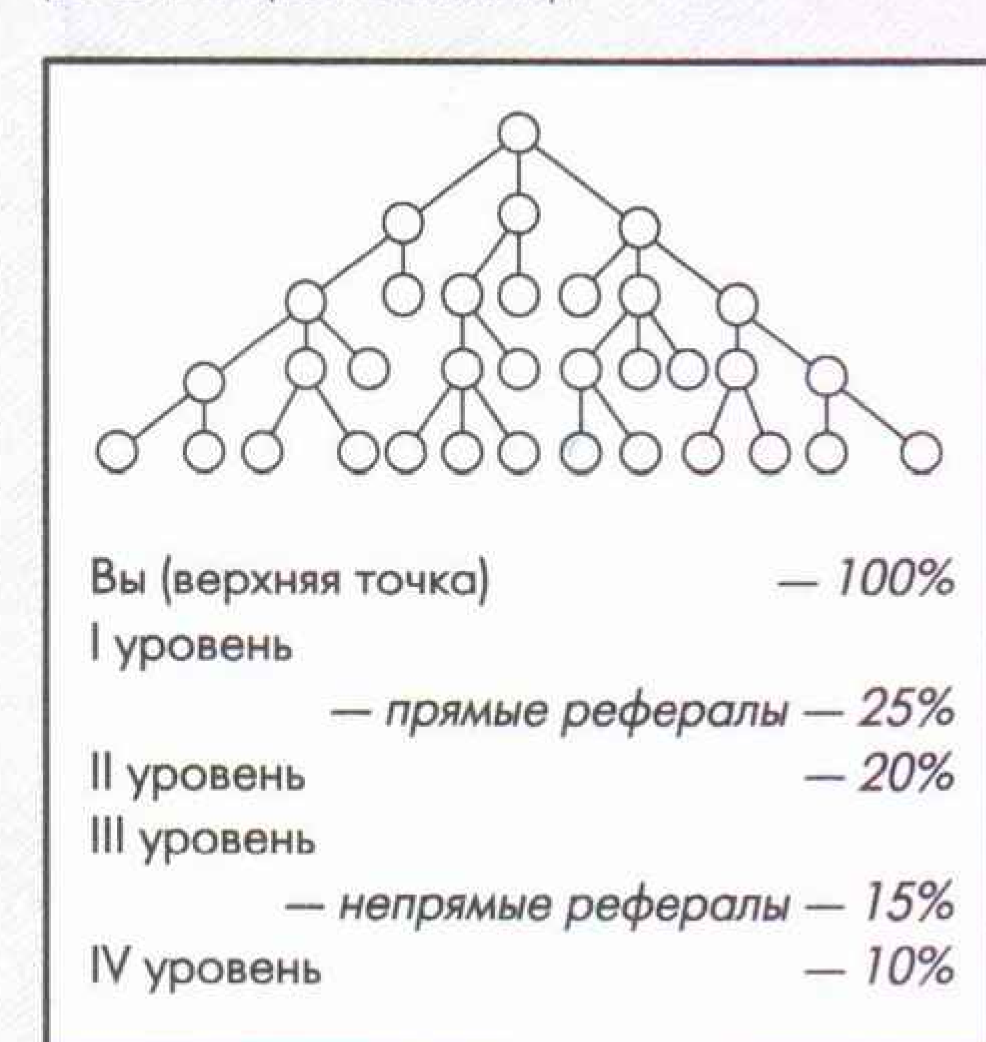
Деньги! Вечно их не хватает... Различные развлечения, апгрейд компьютера, покупка новых дисков и свежих номеров любимого журнала — все это может даже миллионера в нищего превратить. В этой статье я расскажу о том, как, не имея специального образования и опыта работы, обеспечить себя лишней парой долларов. Конечно, для получения серьезных доходов придется приложить немалые усилия, которые, впрочем, почти наверняка оправдаются. В статье встречаются некоторые специфические термины, определения которых даны во врезке. Хорошенько их запомните их — без понимания терминов вам просто-таки нечего делать на сайтах и конференциях, посвященных заработку. Если же вы еще не обзавелись доступом к Сети, не расстраивайтесь: на регистрацию во всех предложенных системах уйдет не более получаса, а уж на такое короткое время выход в Интернет можно найти всюду. В общем, читайте и начинайте зарабатывать прямо сейчас.

За что нам платят

В Сети сейчас можно найти массу интересных предложений — зарабатывать предлагают практически на всем, начиная от публикации баннеров на вашей страничке и заканчивая просмотром рекламных скринсейверов. Некоторые предложения на первый взгляд кажутся совершенно глупыми и не внушающими доверия: кого, например, интересует, что вы сделаете их страницу стартовой или будете любоваться на их баннеры во время веб-серфинга? Оказывается, много кого! И ничего удивительного во всех этих предложения нет — в Интернете сейчас стало настолько много рекламы, что некоторые фирмы идут на все, чтобы их реклама дошла до потенциальных клиентов. В связи с этим стали образовываться специальные компании, становящиеся посредниками между вами и рекламодателем. Например, устанавливаете вы себе рекламный бар этой компании, выходите в Сеть, активизируете его и все время, проведенное в онлайне, любуетесь на показываемые вам баннеры. Рекламодатель платит компании немалые деньги, часть из которых (иногда до 80%) получаете лично вы. Все довольны: реклама показана, компания-спонсор получила свои проценты, да и вы в накладе не остались. Способов заработать очень много, но о них чуть позже, а сейчас...

Немного теории, или как это работает

Большинство компаний работают по так называемой реферальной системе, то есть вы регистрируетесь в программе компании, получаете уникальный рефид-номер, а затем начинается самое интересное: человек, указавший при регистрации ваш номер, становится вашим прямым рефералом, и вам будут платить определенный процент с его заработка (обычно в районе 10-25%). Естественно, человек с этого ничего не потеряет: ему будут платить в полном объеме, а ваши проценты компания будет платить из своих денег — как компенсацию за труды по привлечению новых пользователей. Кроме того, если ваш прямой реферал (то есть тот самый человек) привлечет еще кого-нибудь, эти люди станут вашими непрямыми рефералами, за которых вам тоже будут платить (правда, уже поменьше). В свою очередь, и эти люди могут зарегистрировать кого-то (вам опять прибыль), и так до бесконечности. Такая структура (пирамида) лучше всего выражается нижеприводимой схемой (цифры взяты произвольные).



И далее до максимального уровня.

Максимальное количество уровней, то есть "поколений" рефералов может быть различным в разных программах — от 5 до 1000 (!). Так что при наличии хорошей пирамиды вы можете зарабатывать деньги, уже не принимая никакого участия в деятельности компании — ваши рефералы будут работать за вас.

Конечно, люди сами по себе регистрироваться под вашим рефид-номером не пойдут, тут уж придется поработать головой.

Начать привлекать новых пользователей лучше со своих знакомых: расскажите им о компании, о том, что они приобретают, зарегистрировавшись там, сколько они смогут заработать. Обязательно объясните, что деньги тратить не придется, не считая пары минут онлайна, которые уйдут на регистрацию. Уделите внимание тем вещам, которые привлекли вас — возможно, другим они тоже понравятся. Можете просто показать им эту статью.



Итак, человек пять вы уже нашли и они начали с вами сотрудничать. А как работать дальше? Здесь уже немного сложнее: ведь придется иметь дело с незнакомыми людьми, настроенными не так благодушно, как ваши друзья и знакомые. Где искать заинтересованных людей — думайте сами, но несколько вариантов я подскажу.

1. В Интернете полным-полно бесплатных досок объявлений различной тематики, где можно без проблем опубликовать свою информацию.

2. Существует масса форумов, где люди как раз и обсуждают различные способы заработать. Расскажите им о своем спонсоре — возможно, это кого-нибудь заинтересует.

3. Есть специальные рассылки, в которых публикуют письма читателей на подобные темы.

4. Опубликуйте свою информацию на BBS и ftn-сетях (например, ФИДО) вашего города.

5. И, наконец, самый трудоемкий, но зато и самый продуктивный способ: создать сайт, посвященный заработку, халяве и прочему — и люди сами к вам пойдут.

Но ни в коем случае не останавливайтесь на достигнутом: чтобы ваша "пирамида" росла не только в ширину, но и в высоту, ваши рефералы тоже должны кого-нибудь регистрировать. Конечно, делать за них всю работу глупо: чтобы они привлекали больше людей и работали более продуктивно, достаточно сообщить им все тонкости работы с вашим спонсором. Так расскажите им о них. Помните: их деньги — ваши деньги. Если вам повезло и хотя бы часть ваших рефералов привлечет других, ваша пирамида начнет неуклонно расти, как и ваш аккаунт в фирме.

Здесь надо сказать о паре правил, соблюдать которые необходимо для успешного "пирамидостроительства".

1. Если вам кто-то рассказал о новой спонсорской программе, введите при регистрации рефид-номер этого человека. От вас не убудет, а человеку приятно, да и фирма его вознаградит. Этим действием вы воодушевите его, и он и дальше сможет снабжать вас важной информацией. Кроме того, в случае каких-либо проблем с программой вам будет к кому обратиться — своему рефералу мало кто откажет в совете. Если же вы не сделаете этого, вознаграждение за регистрацию достанется какому-нибудь буржую, у которого и так финансов хватает.

2. Рассказывая другим о программе, ни в коем случае не обманывайте их, не завышайте размеры выплат и не искажайте иную информацию: возможно, пара человек вам поверит, но при обнаружении обмана доверие их, а также тех, кому они об этом расскажут, резко упадет. К тому же такими действиями вы лишаете других возможности заработать, так как обманутые вами люди, скорее всего, составят плохое впечатление не только о вас, но и обо всех ваших коллегах, да и о подобном способе заработка вообще.

3. Всегда делитесь своей информацией по спонсорам (например, маленькими хитростями) с другими — этим вы привлечете новых людей, возможно, ваших будущих рефералов.

Чеки, кредитки и налоговая полиция

Ну вот, настал, наконец, долгожданный момент — на вашем аккаунте накопилась кругленькая сумма, пора бы уже и денежку получать. Есть несколько способов получить свои кровью и потом заработанные деньги, и каждый из них имеет свои недостатки и преимущества. Во-первых, некоторые спонсоры предлагают потратить их в онлайновом магазине компании. Но это обычно не очень-то выгодно — цены там... Впрочем, не будем о грустном. Основная масса спонсоров предоставляет такой сервис: вы можете либо перевести деньги на свою кредитку, либо на валютный счет в банке, либо можно оформить на ваше имя чек и переслать его по почте. Большинство людей предпочитают третий способ (чек), поэтому начнем именно с него.



Чек доходит до России в среднем за две недели, по получении его надо обналичить (не за бесплатно, кстати) в одном из банков вашего города. Какой банк выбрать? Это зависит от города, так что придется вам обзвонить несколько банков и узнать, какие они предоставляют условия. Выбирать надо по оптимальному отношению скорость/цена: например, в некоторых банках чек обналичат за сутки, но возьмут 10% от суммы, в других процедура может растянуться на месяц, зато стоит дешевле. Выбирать, конечно, вам, но могу порекомендовать Сбербанк — принимают все чеки и стоит это недорого.

Теперь насчет валютного счета в банке. Если он у вас уже есть, можете выбрать именно этот вариант. Открытие счета стоит немало, поэтому открывать его только для получения заработанных денег (по крайней мере, на первых порах) — не слишком выгодно. Зато в данном случае не надо будет тратиться на обналичивание, да и времени это займет намного меньше.

Ну и о кредитках — несомненно, это самый выгодный и быстрый способ, но, к сожалению, в нашей стране кредитные карты пока не слишком распространены. На нем можно было бы и не останавливаться (у кого есть карта, тот и так знает, как с ней работать), если бы не компания Infinia, совершенно бесплатно раздающая свои карты всем желающим. Карты действительны в любой точке мира, абсолютно анонимны и обладают всеми преимуществами своих собратьев. Кроме того, они совместимы с картами Visa и MasterCard, что является несомненным плюсом. Заказать карту можно на сайте компании — ***www.infinia.com***. На нее можно переводить деньги с других счетов, пользоваться услугами онлайновых магазинов и делать много других, не менее полезных вещей. У карточки только два недостатка: она не кредитная, а дебетная, то есть годовые за свой вклад вы не получите; и при снятии с нее наличности банкомат возьмет с вас 3,5 доллара. Но зато при покупках с вас не возьмут ни копейки (кроме цены товара, разумеется). В общем, решайте сами, надо это вам или нет. Но учтите, что это значительно удобнее и дешевле чеков.

А теперь о грустном — о происках всеми нежно любимой налоговой полиции. По закону каждый из нас должен платить налоги с того, что он заработал. Однако не все так страшно. Платить обязательно только в том случае, если спонсор, выплачивающий вам деньги, живет в России (так как они обязаны сообщать обо всех своих выплатах). В противном случае... опционально, как вам больше хочется. Во-первых, если вы пользуетесь чеками, то в налоговой узнают о чеке, только если его сумма превысит 10000$; а заработать столько за раз почти невозможно. Если вы переводите деньги на счет в нашем, российском банке, информа-

ция об этом тоже попадет в налоговую. Ну а если вы заказали бесплатную карточку от Infinia, то знайте: карточка анонимна и ваше имя там нигде не фигурирует.

Так что если хотите платить налоги — платите, не хотите — не платите, их и так уже взяли за границей. Выбор за вами, но будьте осторожны. Причем, с учетом уникальных особенностей нашего подчас непредсказуемого законодательства, будьте осторожны в обоих случаях.

Разновидности спонсоров и маленькие хитрости

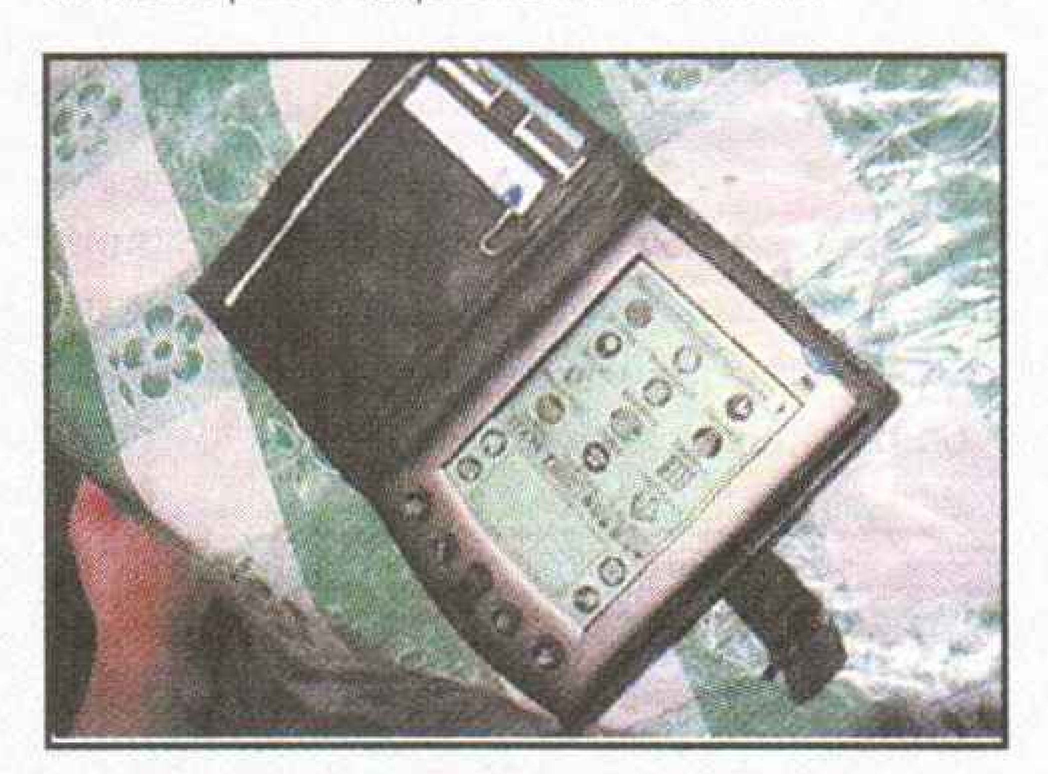
Предыдущая глава покончила с теоретической частью. Перейдем к грубой практике. Для начала рассмотрим основные виды спонсорских программ и тактику работы с ними, позволяющую заработать по максимуму. В основном предлагают подзаработать на следующем: привлечение новых пользователей, веб-серфинг, посещение ссылок, отправка и чтение почты (как личной, так и рекламной), заполнение анкет и даже просмотр рекламных скринсейверов. Если у вас есть свой сайт, можете принять участие в показе баннеров, кнопок и открывающихся рекламных окон (popup-окна). И одно из самых интересных предложений — получение халявных вещиц (от ручек до компьютеров)!



Далее я буду приводить информацию, позволяющую немного схитрить при регистрации. Учтите, что спонсоры вряд ли обрадуются таким поступкам, поэтому по возможности избегайте подобных действий — старайтесь работать честно. И в любом случае вы действуете на свой страх и риск.

Дармовые вещи

Этот способ заработка отлично подходит для начинающих — здесь самые простые условия работы. Некоторые спонсоры предлагают свою продукцию просто за регистрацию у них на сайте, а то и вовсе не требуют от вас ничего, кроме почтового адреса. Но, как правило, ничего хорошего в этом случае вы не получите: обычно так раздают всякие значки, ручки и прочую мелочевку с логотипами компании-производителя. Гораздо интереснее выглядят другие конторы, предлагающие куда более серьезные вещи: например, кожаные жилетки или даже карманные компьютеры за 300$ (!). Конечно, здесь придется потрудиться — обычно для получения желанной вещички потребуется зарегистрировать некоторое количество человек (зависит от цены предмета). Если у вас не получается привлечь столько знакомых, не отчаивайтесь — можно немного схитрить: попробовать зарегистрироваться через свой рефид-номер несколько раз под разными именами.



Однако тут не все так просто: компании внимательно следят за своими юзерами и, если неаккуратно работать, эти регистрации просто не засчитают. Для создания видимости правильной регистрации выполняйте следующие условия.

1. При повторной регистрации старайтесь выходить в Сеть не со своего компьютера; даже если вы используете анонимный прокси-сервер, не забывайте о файлах cookie и других хитростях. Для этих целей лучше использовать различные публичные точки доступа в Интернет (например, интернет-кафе, почтовые отделения, игровые клубы).

2. Не жадничайте и не создавайте себе сотни рефералов — тогда компания точно начнет подозревать вас в нечестности.

3. Для каждого вымышленного реферала вам придется вводить адрес электронной почты, и это следует рассмотреть подробнее. Многие компании крайне недоверчиво относятся к бесплатным адресам вроде *vasya@mail.ru*, и такие регистрации обычно не засчитываются. В этом случае лучше использовать адреса в домене *.su*, также можно попробовать какие-либо малоизвестные бесплатные сервера.

4. Если доступа к другим компьютерам у вас нет, перед каждой регистрацией проделайте следующее: зайдите в каталог Windows\Cookies\ и удалите все находящиеся там файлы. Только так можно получить карманный компьютер и модную жилетку, не привлекая ни одного реферала!

Компании, платящие за привлечение новых пользователей

Этот способ заработать пользуется заслуженной популярностью. Компании, предоставляющие такой сервис, действуют так. Вы регистрируетесь в их программе, что уже и так дает определенную выгоду (место на сервере, какие-либо скидки, бесплатности), да и еще за каждого привлеченного реферала заплатят (причем и за непрямого). Да и людей привлекать легче: даже если они никого больше не найдут, сама регистрация принесет им прибыль.

Компании, платящие за веб-серфинг

Эта категория спонсоров пользуется заслуженной популярностью во всем мире. Даже не привлекая рефералов, можно без проблем оправдывать деньги, затрачиваемые на Интернет. А уж если у вас бесплатный доступ к Сети, да еще и неограниченный, это просто фантастически выгодное предложение! Принцип работы с такими спонсорами очень простой: регистрируетесь на их сайте, скачиваете бар, запускаете его, находясь в онлайне, и все. Периодически на ваш бар будут подгружаться рекламные баннеры (на трафик они практически не влияют); можно просто не обращать на них внимания — и за каждую минуту, проведенную в Интернете, вам начисляют некоторое количество пойнтов, которые затем пересчитываются в валюту. В среднем у разных спонсоров за час можно получать от 0.4 до 1 доллара; сравните это с ценами за час пребывания в Сети, и тогда причина их популярности сразу станет ясна. А если еще и запустить несколько разных баров одновременно... А при наличии у вас бесплатного выхода в Интернет можно просто оставить компьютер включенным на ночь и, проснувшись, поздравить себя с неплохим заработком.



Но, конечно, не все спонсоры позволяют такое. Некоторые следят за вашей активностью и в случае простоя компьютера в течение нескольких минут перестают начислять пойнты на ваш аккаунт. Однако и на этих хитрецов найдется управа: существуют специальные программы, имитирующие активную работу, так что спите спокойно. Правда, самые скандально известные бары (какие именно, я скажу позже) ведут статистику запущенных программ, так что будьте осторожны. И, конечно, не стоит забывать про возможность привлечения рефералов.

Необходимые термины

Аккаунт — ваш счет в компании. Может измеряться в валюте либо условных единицах (пойнтах).

Бар (рекламный) — программа, показывающая вам рекламные баннеры (см. на скриншотах).

Непрямой реферал — человек, которого привлекли в компанию ваши рефералы.

Пирамида — многоуровневая структура, включающая вас и всех ваших рефералов (см. схему в главе "Немного теории, или как это работает").

Пойнт — условная единица, принятая в данной компании.

Прямой реферал — человек, которого вы лично привлекли в компанию.

Рефид-номер — номер, выдаваемый вам при регистрации; служит для привлечения рефералов.

Реферал — человек, которого вы привлекли в компанию.

Компании, платящие за чтение рекламной почты

Такой способ подзаработать особенно привлечет новичков. Тут все просто. Вам приходят письма, иногда со ссылками. Читаете письма, посещаете ссылки и получаете свои денежки! И, конечно, получение процентов с заработка рефералов никто не отменял! Ну а при желании немного ускорить процесс — создайте пару вымышленных рефералов и читайте их письма.

Компании, платящие за чтение любой (!) почты с их почтового сервера

На первый взгляд такие предложения выглядят просто потрясающе. В самом деле: вы и так вовсю получаете почту, а тут еще за это платить будут. Но на практике дело обстоит немного сложнее: свои письма вам разрешают принимать, пользуясь только браузером, что значительно менее удобно привычных The Bat! или Outlook. Однако и здесь можно облегчить задачу. Настройте менеджер закачек (ReGet, GoZilla, NetVampire) на скачивание всех файлов из вашей почтовой директории, и задача решена.

Теперь самое важное — как получать наибольшее количество писем на свой ящик. Первым делом подпишитесь на все возможные списки рассылки на сайтах MailList и CityCat (*www.maillist.ru/* и *www.citycat.ru/* соответственно) — сотня-другая сообщений ежедневно уже обеспечена. Если же вам и этого мало, то можно посоветовать довольно юмористический способ. Зайдите на любой сайт знакомств (подробнее см. в майском номере "Мании") и напишите объявление от имени девушки, желающей познакомиться. Что писать — думайте сами, это определяется только мерой вашей испорченности. ;-) К объявлению лучше приложить фотографию симпатичной девушки, и на ваш ящик обрушится просто куча писем!

Компании, платящие за посещение стартовой страницы

Регистрируетесь на сайте компании, делаете их страницу стартовой (точный адрес вам сообщат при завершении регистрации), заходите на нее, открываете предложенные ссылки — и пара долларов у вас в кармане. Здесь можно существенно увеличить свой заработок следующим образом: сделайте страничку спонсора стартовой не только на своем компьютере, но и на других. Комментарии просто излишни.

Все остальные спонсоры

Столько уже написано, а я еще ничего не сказал о возможности заработать на заполнении анкет, просмотре скринсейверов и других предложениях. Журнал, к сожалению, не резиновый, так что подробно разбирать их не будем — там и так все понятно. Просто просмотрите ссылки с кратким описанием в конце статьи, и тогда необходимость подробного рассмотрения отпадет сама собой.

Как правильно заполнять анкеты

Для успешной регистрации в программе вам необходимо ввести некоторую информацию о себе — паспортные данные, адрес (почтовый и электронный), телефон, место работы и прочее. С этим проблем быть не должно, если учитывать следующие условия.

1. При вводе адреса электронной почты пишите адрес, предоставленный вашим провайдером, а еще лучше — указать несколько адресов. Это необходимо для того, чтобы у компании не возникло сомнений в факте вашего существования.

2. Многие компании не работают с несовершеннолетними лицами, поэтому, если вам нет восемнадцати, регистрируйтесь, например, под именем родителей или других людей старшего возраста.

3. В поле "Zip code" надо вводить почтовый индекс своего предприятия связи.

4. Многие спонсоры спрашивают у вас размер среднегодового дохода вашей семьи. Выбирайте самое большое число, тогда к вам поступит больше различных специальных предложений.

5. Перед вводом профессии следует подумать о том, люди какой специальности больше заинтересуют компанию. Если, скажем, спонсор продает компьютеры, выбирайте что-нибудь из этой отрасли.

6. При регистрации, особенно в почтовых программах, вам предложат выбрать интересующие вас области (компьютеры, финансы, книги и прочее) — не раздумывая, выбирайте все.

7. Как можно подробнее вводите свой почтовый адрес — чем точнее он будет написан, тем быстрее до вас дойдет чек.

8. Не поленитесь ввести рефид-номер человека, привлекшего вас в компанию. Причины этого изложены выше.

Регистрационные ссылки

Рассмотрев возможные типы компаний-спонсоров, пора бы уже решить, в какой области стоит приложить свои усилия. Я рекомендую сделать так: зарегистрируйтесь сразу в большинстве программ, а уже затем, попробовав поработать с каждой из них, выбрать пару-тройку самых удобных конкретно для вас. Все компании проверены, и я привел здесь только лучшие.

Дармовые вещи

PDA Verticals — раздает бесплатные карманные компьютеры PalmV (!) (или 270$ за каждых 25 привлеченных рефералов. При регистрации обязательно (!) укажите одну из следующих специальностей: финансист, юрист, медик либо коммерсант. Ссылки:

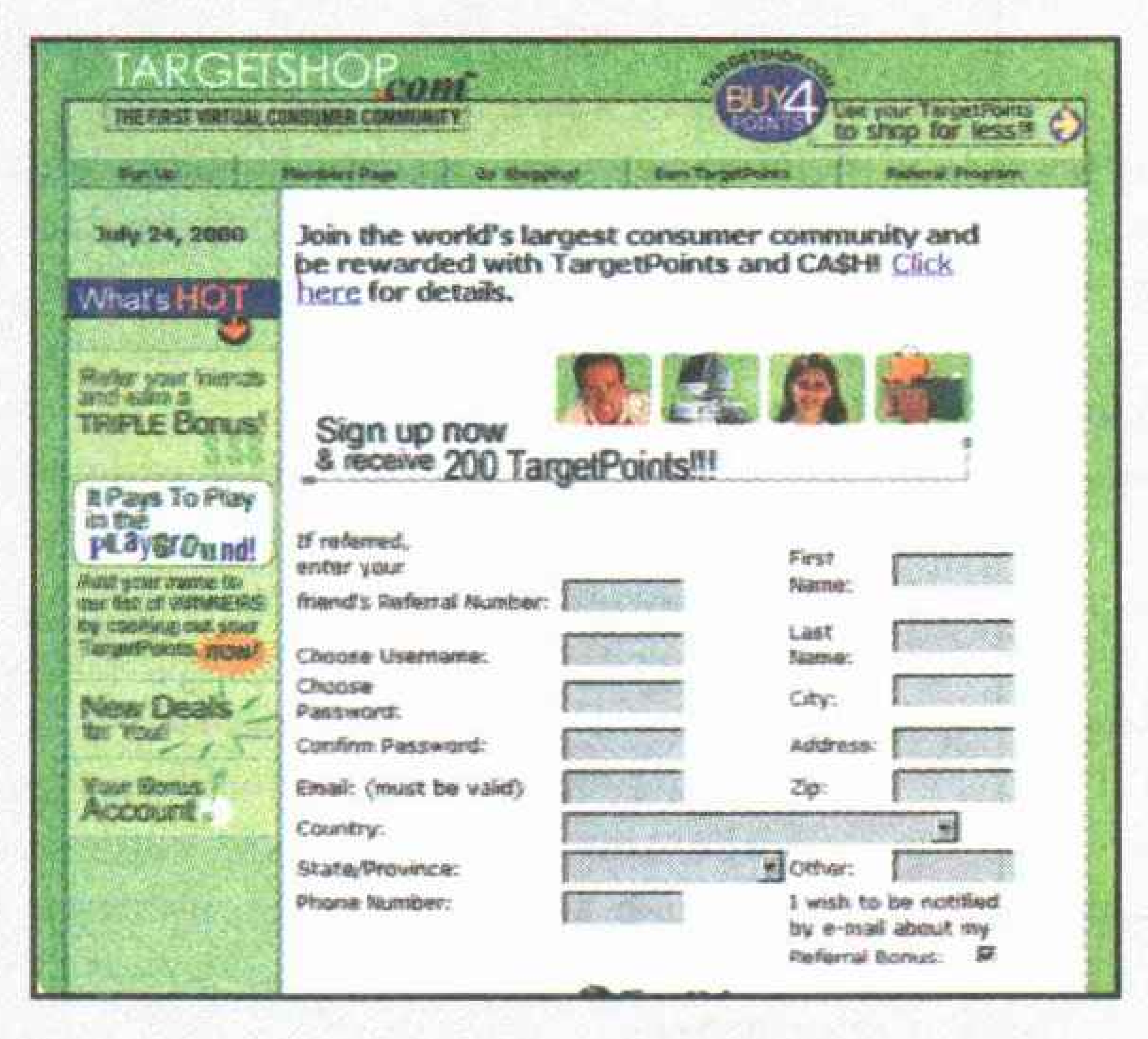
www.pdamd.com — здравоохранение,
www.pdajd.com — законодательство,
www.pdafn.com — финансы,
www.pdare.com — недвижимость.

Придется поспешить — это предложение действительно только до 31 августа. Журнал появится в продаже незадолго до этого срока.

Asimba — здесь можно получить модную кожаную жилетку за каждые 10 привлеченных рефералов. Зарегистрироваться можно вот здесь: *www.asimba.com* (выберите sign-up).

Привлечение новых пользователей

TargetShop — платит за каждого привлеченного вами реферала по 37.5$. Вообще-то первоначальная цена составляла 12.5$, но сейчас они решили привлечь максималь-



ное число пользователей. Единственный недостаток — получить деньги вы сможете лишь в момент набора компанией трех миллионов человек. Два миллиона у них уже есть, ориентировочно через 2 месяца могут начаться выплаты, так что регистрируйтесь быстрее. Учтите, что с момента начала выплат программа закрывается; не исключено также, что начало выплат вовсе не состоится — об этом варианте никогда не стоит забывать. Регистрация: *www.targetshop.com*.

Zden — эта компания предоставляет по 500Mb дискового места каждому зарегистрировавшемуся и вдобавок имеет 1000-уровневую реферал-систему. За каждого прямого реферала вы получите 1$, непрямого — 0.5$, плюс к тому — по дополнительному мегабайту за каждую регистрацию. Зарегистрироваться можно по следующему адресу: *www.zden.com*.

Веб-серфинг

OpinionBar — на мой взгляд, наиболее перспективная компания. Платит от евроцента и выше за минуту онлайна плюс позволяет оценивать некоторые сайты по восьмибалльной шкале за дополнительное вознаграждение. И, конечно, имеет развитую и удобную реферал-систему. Регистрироваться: *www.opinionbar.com*.



GetPaid4 — еще одна хорошая компания. Платит в среднем по 0.4-0.8$ в час, плюс каждый день к вам будут приходить письма со ссылками, регистрация по которым приносит временами очень неплохие деньги. Регистрируйтесь по этому адресу: *www.getpaid4.com*.

Spedia — самый скандально известный спонсор: за многие нарушения вас могут лишить аккаунта, так что с ними лучше не шутить. Но зато он очень хорошо и регулярно платит, плюс к этому здесь имеется масса специальных предложений (онлайновые игры, лотерея), позволяющих получить призовые очки. Зарегистрироваться можно по адресу: *www.spedia.net*.

Чтение рекламной почты

SendMoreInfo — из всех спонсоров такого рода я предпочитаю именно его. После регистрации у них на сайте на ваш новый адрес начнут регулярно приходить различные сообщения со ссылками, зарегистрировавшись по которым, вы получите неплохое вознаграждение. Ну и, конечно же, удобная реферал-система. Вот ссылка для регистрации: *www.sendmoreinfo.com*.



Чтение любой почты

TheMail — наиболее выгодный почтовый спонсор: за каждое письмо, прочитанное вашим рефералом, вы получите 0.025$. Если поступить по моему совету (см. выше), то на этом можно неплохо подзаработать. Регистрация: *www.themail.com*.

Посещение стартовой страницы

VirtualStartPage — отличное предложение. Самый лучший спонсор в своем классе, имеет пятиуровневую реферал-систему (25%+15%+10%+5%+5%), регулярно платит, к тому же временами предлагает действительно интересные ссылки. Для регистрации направляйтесь по адресу: *www.virtualstartpage.com*.

Остальное

WWWaveVu — первый спонсор, работающий в оффлайне. Вам предлагают скачать скринсейвер, за 5 запусков которого вы получите 0,60$, а также 0,15$ за запуск прямым рефералом и 0,05$ за запуск рефералами 2-6 уровней. Примерно раз в месяц программу надо обновлять. Регистрируйтесь по адресу: www.wavevu.com.

SurveyPayDay — на мой взгляд, лучший среди такого типа спонсоров. Довольно регулярно шлет анкеты, за ответ на которые платит 5-25$, да еще и имеет разветвленную реферальную систему. Зарегистрироваться можно здесь: www.surveypayday.com.

В заключение

Ну вот, пожалуй, и все на сегодня. Возможно, в будущем мы продолжим эту интересную и, несомненно, важную (в наших-то экономических условиях) тему. А пока — регистрируйтесь и начинайте набор рефералов (вы уже знаете, кто это такие).

Между делом можете заглянуть на *www.dirtymoney.cjb.net* (мой сайт про заработок) — там много всего интересного, что может вам пригодиться.

И напоследок, чтобы не казаться голословным, — мои рефид-номера. Можете зарегистрироваться через них, и заодно я, насколько это в моих силах, проконсультирую вас по всем возникающим по ходу дела вопросам. Вот все упомянутые компании плюс мои рефид-номера:

PDA Verticals — 23062,
Asimba — e-mail: an_v@online.nsk.su,
TargetShop — 445777,
Zden — 12854,
OpinionBar — Atom2000,
GetPaid4 — atom2000,
Spedia — 1481886,
SendMoreInfo — 997245,
TheMail — 939279,
VirtualStartPage — 17236,
WWWaveVu — F21510,
SurveyPayDay — Atom2000.

Удачи! ■

Serg Priest aka Мандос (Adamant MUD)
spopov@mail.magelan.ru

MUD: ALTER EGO В СЕТИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В прошлом номере "Мании" вы имели возможность ознакомиться со статьей о зарождении и развитии наиболее популярного на сегодняшний день отечественного MUD, называющегося Adamant MUD. Причем статья писалась человеком, наиболее полно знакомым со всеми особенностями "Адаманта". А именно — одним из его создателей, Serg Priest. И мы обещали продолжить тему в следующих номерах. Перед нами стоял выбор: либо говорить о других русскоязычных MUD'ах, либо подробно разобрать, каким образом происходит игра, из чего слагается и так далее. Мы избрали второй вариант.

Однако говорить отвлеченно и оперировать теоретическими понятиями было бы скучновато. Поэтому, благо уж тема Adamant MUD поднята, мы решили написать на его примере. В представленной вашему вниманию статье разобраны общие вопросы генерации персонажа в "Адаманте". А в следующем (сентябрьском) номере "Мании" будет опубликована вторая часть, где планируется более подробно разобрать каждый отдельный класс персонажа.

Редактор «Мании» Алексей Кравчун.

Этой статьей я начинаю создание своего рода справки по тому, как освоиться в нашем Adamant MUD. По мере изложения материала постараюсь делать отступления и освещать специфические особенности и отличия, которые попадались мне в других MUD'ах. Надеюсь, это позволит использовать данную инструкцию при игре на любом из игровых серверов.

В предыдущих номерах вы уже видели мою статью о том, по каким параметрам можно выбрать себе игровой сервер, могли изучить историю нашего игрового сервера, а также познакомились с тем, как создать персонажа (технически).

Но масса материала осталась "за бортом", так как вместить ее в относительно небольшой объем статей было нереально. Теперь я намерен исправить это упущение и написать обо всем подробней.

Описание будет вестись в хронологическом порядке (т.е. проблемы будут описываться в том порядке, в котором с ними обычно встречается игрок). Постараюсь освещать самые большие "грабли", которые, по моему мнению, попадаются игрокам. Также в каждой статье будет расшифровка основных терминов, с которыми вы можете встретиться в мадах.

Часть вопросов я намеренно освещу лишь вкратце. Дело в том, что в связи с достаточно частыми изменениями информация может устареть быстрее, чем вы увидите эту статью. В любом случае конкретные вещи можно всегда узнать из справки в самом маде (список полезных топиков для нашей справки будет помещен в конец каждой статьи). Следует сказать, что и справка тоже не всегда успевает за изменениями.

Во время написания этой статьи я еще раз просмотрел несколько тысяч писем игроков и постарался осветить наиболее часто встречающиеся вопросы. Надо сказать, что ряд вопросов рассмотрен в различного рода FAQ'ах, например, на ***www.amud.orc.ru/question.htm*** или ***www.amud.orc.ru/images/faq.htm***. Их весьма полезно изучить.



Общие данные о MUD'ах

Их много. Ну, то есть англоязычных много. Очень. Русскоязычных, напротив, мало. Популярных русскоязычных еще меньше.

До меня дошли лишь слухи о том, что когда-то существовали коммерческие западные мады, сам я поиграть в них не успел. Весьма возможно, что они существуют и сейчас: чего только на свете не бывает. А вот о коммерческих русскоязычных серверах даже слухов не доходило.

Соответственно, когда вы попадаете на игровой сервер, то должны хорошо понимать, что люди, занимающиеся его технической и дисциплинарной поддержкой (**Бессмертные**), не получают за это денег — это их хобби. Поэтому выдвигать по отношению к ним какие-либо претензии или требования немного странно. Если вы, общаясь с этими энтузиастами, будете помнить о том, что это вы пришли в их мир, а не они в ваш, то сможете избежать массы различных проблем. Есть и еще одна тонкость: не старайтесь переубедить Бессмертного, если он сказал вам, что занят или что решение по вашему вопросу уже принято. В этом случае, например, на нашем игровом сервере вы можете лишь опротестовать решение письменно, послав внятное письмо по адресу, указанному в правилах (на других игровых серверах обычно требуется примерно то же самое). Пожалуйста, помните и об этом.

Далее: большинство известных мне мадов находятся в так называемой "стадии бета-тестирования". Попросту это означает, что периодически на них производятся какие-либо изменения... Довольно часто — на хороших серверах и реже — на не очень хороших. В результате этих изменений меняется баланс между профессиями, расами и т.д.

Но это не самое страшное, хотя иногда весьма неприятное событие. Как правило, в результате постоянных изменений периодически возникают те или иные ошибки (или "глюки", или "баги" (bugs) — кому как больше нравится). Иногда ошибки бывают весьма глобальными, иногда — почти незаметными, но, как правило, они постоянно присутствуют практически на любом из игровых серверов. Хорошо, если ошибки "полезные" (для игрока), но встречаются также и "вредные".

К сожалению, результаты далеко не всех ошибок можно исправить. Подчас пользователи страдают от того или иного несовершенства. И это случается в любых онлайновых играх — достаточно вспомнить, например, Ultima Online, где периодически в результате очередных изменений и доделок возникали такие бреши, что впору было хвататься за голову и рвать на себе волосы. Но не все так страшно. Опыт показывает, что "полезных" игрокам ошибок гораздо больше, чем "вредных".

Следует также понимать, что так называемый **"РП"** (RP — Roleplaying) организован на всех серверах по-разному. Более того, как правило, он является вторичным по отношению к игровому балансу. Это означает, что если необходимо отступить в сторону от общей концепции мира ради игрового баланса, то обычно так и делают. Многие, например, могут поспорить с существованием в нашем мире полуорков и с тем, что они умнее людей. Эту расу пришлось ввести ради поддержания игрового баланса, и отказываться от нее мы не собираемся.

У нас на сервере РП имеет очень слабую поддержку в силу того, что "Адамант" специализируется на сложных интересных зонах. По этой причине игрокам в нашем мире необходимо объединяться в достаточно большие группы, которые собираются независимо от наклонностей игроков. В мадах с развитым РП игроки отыгрывают избранную для себя роль светлых или темных, защитников животных или врагов друидов. Если мады, где РП основывается на поклонении тем или иным богам и принесении им специальных жертв.

О правилах

Разумеется, каждый игровой сервер имеет свои правила. Мы стараемся вынести в правила все грубые нарушения, которые может совершить игрок (у нас правила достигли уже двух десятков пунктов).

На некоторых других серверах в правилах описаны лишь общие вещи, и их уточняют по необходимости. В любом случае имейте в виду, что какими бы нелогичными ни казались правила, играющий должен выполнять их либо покинуть игровой сервер. Обычно каждый из пунктов появляется после первого совершенного нарушения такого типа.

Возможно, я повторяюсь, но хочу напомнить, что для игры вам понадобится программа-клиент. Вы можете играть и без нее, но потеряете минимум половину удовольствия. Лучшие программы-клиенты:

ZMUD — *www.zuggsoft.com/zuggsoft/index.cfm*

JMS — *www.freebee.techno.ru/jmc/*

Ну и последнее: как правило, игровой мир бывает построен по тем или иным литературным произведениям. У нас в качестве базы был использован **"Властелин Колец"** Джона Рональда Руэла Толкиена, на других игровых серверах, само собой, иные. Крайне полезным бывает прочитать произведение-источник. Это позволит вам лучше оценивать происходящее с вами в игре и убережет от некоторых фатальных ошибок.

Итак, клиент настроен, игровой сервер выбран, за Интернет заплачено, все дела сделаны, теперь можно и начинать.

Создание персонажей

То, каким вы создадите своего персонажа, определит всю вашу игровую жизнь. Как правило, необходимо выбрать три параметра: **расу**, **профессию** (класс) и **направленность**. Следует понимать, что в хорошем маде нет однозначно выигрышных комбинаций этих трех параметров.

Ваши дальнейшие успехи зависят в основном от того, насколько подходящего лично вам персонажа вы сгенерируете.

Тут важно понимать, что ваш новый персонаж будет оцениваться по трем параметрам. Первое — это насколько силь-

Расы — *Таблица №1*

Человек	Сила: 15	Интеллект: 13	Мудрость: 14	Ловкость: 14	Телосложение: 14	Размер: 25
Эльф	Сила: 11	Интеллект: 15	Мудрость: 18	Ловкость: 9	Телосложение: 12	Размер: 19
Полуэльф	Сила: 9	Интеллект: 18	Мудрость: 16	Ловкость: 11	Телосложение: 9	Размер: 20
Гном	Сила: 17	Интеллект: 10	Мудрость: 12	Ловкость: 12	Телосложение: 17	Размер: 22
Тролль	Сила: 18	Интеллект: 9	Мудрость: 12	Ловкость: 10	Телосложение: 18	Размер: 27
Орк	Сила: 12	Интеллект: 14	Мудрость: 18	Ловкость: 9	Телосложение: 12	Размер: 21
Хоббит	Сила: 14	Интеллект: 9	Мудрость: 11	Ловкость: 20	Телосложение: 14	Размер: 18
Гоблин	Сила: 15	Интеллект: 8	Мудрость: 10	Ловкость: 20	Телосложение: 14	Размер: 17
Полуорк	Сила: 10	Интеллект: 18	Мудрость: 15	Ловкость: 10	Телосложение: 10	Размер: 20

ным/слабым будет персонаж в ПК/Зонинге, второе — насколько он будет полезен в группе (имеет смысл, если MUD ориентирован, как и наш, на групповые действия), и третье — какова будет его задача в группе.

Тупиковых веток тут практически нет... если вы опытный гений. А вот если вы обыкновенный человек, со всеми его плюсами и минусами, то надо хорошенько пораскинуть мозгами до того, как генерировать персонажа.

Итак, выбор расы. У нас их всего девять штук (см. таблицу №1). Рядом с каждой расой даны базовые характеристики получающегося персонажа. Реальные характеристики зависят от выбора профессии (к некоторым базовым чуть-чуть добавляется). Кроме величины базовых характеристик персонажи разных рас отличаются наличием или отсутствием инфразрения (способности видеть в темноте). Причем инфразрение зачастую отсутствует у тех рас, у которых, по логике, оно должно быть (если подумать, то единственной расой без инфразрения должен быть человек, но это не так).

Все характеристики зачем-нибудь да нужны. Ниже я представляю краткий список того, зачем нужна та или иная характеристика.

Сила необходима для поднятия оружия: всякое оружие в игре имеет свой вес, и нередко для того, чтобы вооружиться приличным мечом, вам потребуется немалая сила. Интеллект весьма влияет на скорость тренировки умений, которые будут вам необходимы в борьбе с монстрами, а профессиям, имеющим дело с магией, интеллект необходим для скорейшего заучивания заклинаний.

Мудрость влияет у колдующих классов на количество заклинаний (кроме магов), а также на развитость ваших боевых умений.

Ловкость — очень многогранный параметр: при высокой ловкости в вас гораздо реже попадают монстры, вас сложнее завалить на землю, вы можете держать в руках больше предметов.

Телосложение — важнейшая характеристика для всех классов, поскольку влияет на количество жизни.

Отдельно хочется сказать о такой характеристике, как **размер**. В основном она служит для использования умения **сбить** (имеется в виду — с ног) и для того, чтобы не позволять себя сбивать другим. Это одно из самых мощных умений, поэтому я добавил информацию о размере в общую таблицу.

Чуть проанализировав таблицу, вы быстро увидите, что самая большая сумма всех качеств (далее под качествами подразумеваются все качества, представленные в таблице, кроме размера) — у человека. Но при этом все его качества имеют средние значения.

Вроде бы можно выбрать человека и жить припеваючи. Но, как показывает практика, "быть мастером во всем означает не быть мастером ни в чем". В основном это связано с профессиями. Дело в том, что для каждой из профессий существуют более и менее необходимые качества. Так, например, для воинов в первую очередь важно телосложение и сила, а для лекарей — интеллект и мудрость. Это не означает, что воину не нужен интеллект, а лекарю сила, но они нужны ему не в первую очередь, и эффект от большого интеллекта у воина сможет почувствовать только опытный игрок.

Конечно, если вы очень опытный игрок, то человек может оказаться представителем расы, вполне приемлемой для вас. Если вы с легкостью найдете кучу вещей, добавляющих качества, то, возможно, человек вообще окажется самым разумным выбором (качества в "Адаманте" не растут выше 28-ми).

При втором взгляде на таблицу становится ясно, что расы легко группируются парами. Например, эльф и орк имеют сходные по значению качества. Это сделано намеренно. Дело в том, что эльф и орк планировались наиболее подходящими для профессии лекарь (именно представителям этой профессии необходима мудрость). Но эльфы не могут выбрать направленность "темный", а орки — "светлый", следовательно, для того, чтобы лекари могли быть любой направленности, необходимы эти две расы. (У нас не принято называть персонажей злыми и добрыми. Мы называем их "светлыми" и "темными". Зло и добро — вещи относительные и на практике малоприменимые. Мы считаем, что характер будущего персонажа зависит от того человека, который им играет, а не от того, эльфом он играет или орком.)

В общем-то я не рекомендую новичкам начинать со смелых экспериментов, лучше попробовать сделать "типичного" персонажа. Для этого вам еще до выбора расы надо определиться с профессией. Это необходимо потому, что иначе вы можете, к примеру, получить очень-очень умного воина, который будет настолько слаб, что не сможет поднять свой меч.

В следующем номере мы продолжим разговор об устройстве MUD'ов. ■

Понятия и термины, встречающиеся в статье

ПК — убийство одних игроков другими (player-killing).

Зонинг/Зонить — заниматься исследованием и прохождением зон с целью получения фана, вещей, игровых денег или очков опыта. Зонером обычно называют игрока, для которого процесс исследования игрового мира является наиболее интересным времяпрепровождением в маде.

Солер (от соло) — игрок или персонаж, в основном путешествующий в одиночку.

Антон Лымарев aka Rosco McQueen
mcqueen@limpbizkit.com

ИГРОВЫЕ ССЫЛКИ

http://pristavka.kulichki.net

Уже очень давно я начал чувствовать усталость от игр, которые, прямо скажем, подсовывают нам такие гиганты, как Electronic Arts, LucasArts и прочие. А ведь чего не хватает обычному геймеру? Мне кажется, самого банального (порой туповатого) платформера. Кто такой Курт Хектик по сравнению с Марио или Дюком Нюкемом с Соником? Многие начинали с приставок Dendy, затем Sega Genesis, затем Super Nintendo... Я вот, например, до сих пор люблю порубиться в GameBoy! Нам поможет вернуть безвозвратно ушедшие деньки страничка **«Лучшие игры на Персоналке»**. Эмуляторы и игры для всех приставок, начиная с GameBoy и Dendy и кончая Sony PlayStation и Nintendo 64! Небольшая справка про каждую консоль, хит-парады лучших игр, ссылки и много прочего именно на этой, часто обновляемой странице! Только не забудьте: если следовать букве закона, то через сутки после того, как вы скачали и проинсталлировали игру из числа представленных там (за редкими исключениями), ее надо стереть с винчестера. Я вам об этом сообщил.

www.unreal.ru

Здесь, что называется, имеет место случай "определение из названия". Unreal. Это имя заставляет ваше сердце биться чаще?.. Хорошо, Unreal Tournament — когда вы удачно увернулись от грозди ракет и снесли ему голову (если хотите, тупую башку) метким выстрелом из винтаря? Ну, как пульс?



Сайт посвящен этим двум великолепным играм. На нем есть все: статьи, советы, огромный файловый архив, а главное — ежедневно, ежечасно обновляющиеся новости! Пишутся не только оперативно, но и весьма профессионально — как-никак, а у ребят стаж в несколько лет. Впрочем, если вы не верите, можете заглянуть в рубрику "Deathmatch" и почитать там все относящееся к Unreal и UT — авторы у этих материалов и у новостей сайта одни и те же.

www.halflife.ru/demi

До сих пор уважаю того человека, кому первому пришла в голову мысль сделать редактор уровней для любимой игрушки. Какой простор для идей! Но минус последних редакторов — это бешеное (порой) количество труда, которое необходимо затратить на освоение. Так много всего непонятного, что многие просто бросают это дело... На этой странице находится замечательный учебник по созданию уровней в редакторе WorldCraft, который по праву можно считать лучшим в области создания уровней для Quake (I/II) и Half-Life (особенно он пригодится, если вы пропустили краткое руководство по созданию карт для Half-Life, что мы публиковали в прошлом номере). Эх, круто было бы, если сделать свою школу одним большим уровнем, а училку по химии — главным врагом!.. ■

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.transpizza.ru

Знавал я людей, которым так нравилось сидеть за компом, что они даже сходить за едой времени не находили. Так и умирали от голода прямо на клавиатуре. Приходишь к нему в гости, а он уже того... Не голоден. Но есть, есть спасение! Смотрите ссылочку вверху — она ведет на сайт компании "ТрансПицца-Экспресс", которая предлагает заказать пиццу прямо в онлайне за вполне разумную сумму в 599$. Шутка.

Заполнив маленькую форму (адрес, телефон и т.п.), можете выбрать из ассортимента (всего 12 штук) круглый, аппетитный 30-сантиметровый диск теста со всякими вкусовыми добавками на ваш же вкус. Цены, на самом деле, от 190 до 260 рублей за штуку... Заметьте, пиццу получить можно только после подтверждения заказа по телефону. Так что пошутить над голодным, но не расположенным к трате денег другом не получится...

www.outline.msk.ru

Так получилось, что с самого раннего возраста я испытывал непреодолимую тягу к процессу рисования, совмещенному с обильным выбросом адреналина (только не спрашивайте, как это, — все равно сейчас расскажу). Последнее, как известно, не продается «в аптеках города», но мне известен способ, как можно использовать свое умение рисовать в целях доставки этого редкого препарата непосредственно в кровь! Кое-кто уже догадался, что я говорю о граффити. Именно этот род искусства



по-прежнему является незаконным, несмотря даже на частые акции протеста со стороны творческой интеллигенции. По-прежнему приходится с опаской, то и дело оглядываясь по сторонам, бомбить стены своими работами — милиция таких художников (aka райтеров) очень не любит... А ведь сколько выделяется адреналина, когда драпаешь от блюстителей закона, сжимая баллон в руке, — с ума сойти! А когда тебя ловят, адреналин уже почти из ушей хлещет. В общем, ребятам, создавшим первый андеграундный журнал **"Outline"** о граффити-сцене в России, посвящается эта ссылка...

www.seire.org

Порой так хочется найти в Интернете что-нибудь эдакое... Не банальную страницу с содержанием типа «Здрасьте, меня зовут Вася! Я белый и пушистый...», а на самом деле что-то такое, на что можно было бы посмотреть и чтобы это самое «что-то» оказалось красивым, новым и незабываемым. Страница Seire Productions — самый явный пример сайтов такого плана. Просто и красиво... По сути, Seire Prod. — это ежемесячный онлайновый журнал, который публикует лучшие работы современных художников, фотографов, концептуалистов и прочих. Тут вряд ли удастся найти имена известных на весь мир мастеров. Но часто бывает так, что где известность, там — снобизм, а снобизм, сами понимаете, мешает создавать невероятное... Поэтому на сайте Seire Prod. вы найдете великолепнейшие работы неизвестных, если хотите, андеграундных художников, в работах которых чувствуется напряжение грядущего XXI века. ■



За истекший месяц

новости внекомпьютерных игр

C.S.M. (csm@igromania.ru) — новости №№1-7
JGran-21 (jgran@mail.ru) — новости №№8-9

1. Рейтинг карточных игр

Что тут можно сказать... игра **X-Men** (тематика — супергерои американских комиксов) всего за месяц после релиза заняла первое место в рейтинге продаж среди настольных карточных игр. За счет Штатов, разумеется. Повторяется история с Pokemon, правда, в несколько меньших масштабах. Второе место — у **Magic: The Gathering**, преимущественно по причине не успевшего еще спасть интереса к сету Prophecy. Третье и четвертое места, уже традиционно, у **MLB Showdown 2000** (бейсбол) и **WCW Nitro** (рестлинг). **Pokemon** скорбно замыкает пятерку лидеров, а про **Legend of the Five Rings** вообще ничего не слышно. Но закрывать ее пока не собираются — и на том спасибо.

На иллюстрации — один (точнее, одна) из персонажей киноварианта X-Men.

2. Если TCG — то для американцев?

Такое чувство, что компания **Wizards of the Coast** решила постепенно сместиться с европейского игрового рынка. Один за другим она выпускает продукты, ориентированные исключительно на американскую аудиторию. Месяц назад появился **X-Men**, а в начале 2001 года стартует еще одна игра, предварительно названная **NFL**. Ее название расшифровывается как "Национальная Футбольная Лига", причем имеется в виду не привычный футбол (в Штатах он называется "соккером"), а самый что ни на есть американский. Так что предвидится еще одна игра, никому, кроме янки, не интересная.

3. Пререлиз Invasion

Определена дата и место первичного пререлиза очередного сета игры **Magic: The Gathering**. Сие знаменательное событие состоится 23-24 сентября в городе Солт-Лейк-Сити, столице штата Юта. Участие в турнире для желающих обойдется в двадцать пять долларов, что нас с вами, собственно, мало волнует (далековато ехать). Интересно, чем Invasion порадует? Или огорчит? Ведь далее Urza Cycle уйдет из Type 2, и... чем будем играть? Как бы актуально.

Открылся сайт ***www.magicinvasion.com***. Впрочем, там пока только ерундистика на флэше.



На иллюстрациях — две карты из Invasion. Если присмотритесь, поймете, что: а) в Invasion активно используются карты, требующие разноцветной маны, б) появилась способность Kicker, позволяющая, будучи проплаченной в момент выкастовывания существа (или чего там еще...), получить его в гораздо более продвинутой форме.



4. Фильм по "Властелину Колец"

Сейчас в Новой Зеландии снимается трилогия фильмов по книге **"Властелин Колец" Дж. Толкиена**. Суммарный бюджет фильмов составляет 190 миллионов американских долларов, что, в принципе, не так уж и мало. Выход первого из трех фильмов (**"Братство Кольца"**) на широкий экран ориентировочно назначен на 14 декабря 2001 года. Вторая и третья части (**"Две Башни"** и **"Возвращение Короля"**) увидят свет в декабре 2002 и декабре 2003 года соответственно. Из забавного следует отметить, что роль эльфийской принцессы Арвен сыграет небезызвестная Лив Тайлер, а также то, что режиссер, новозеландец Питер Джексон, решил не идти на поводу у существующих негласных канонов игрового кино. Поэтому среди актеров нет ни одного афроамериканца, а в кадре главные герои будут с упоением затягиваться трубочным зельем. В общем, издевательство над американской моралью и здоровым образом жизни.

На снимках — кадры из фильма.

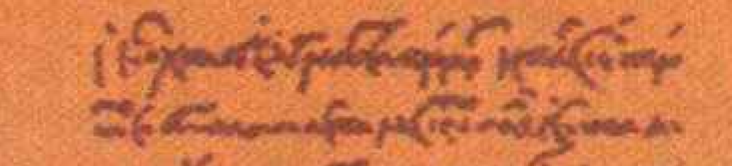






5. Каждому зрителю — Pokemon в подарок

Раз уж заговорили о фильмах, нельзя не сказать, что сейчас в Америке полным ходом идут показы нового полнометражного мультфильма карманномонстровой тематики. Каждый зритель вместе с билетом полу-





чает в подарок одну из четырех сверхредких (якобы) карт: Ancient Mew, Zapdos, Moltres или Articuno. А что — тоже реклама!

6. Фестиваль GenCon

10-13 августа состоится (точнее, ко времени выхода журнала уже состоялся) **всеамериканский игровой фестиваль GenCon**. По традиции, на Коне проводятся презентации новых ролевых, настольных, карточных и прочих игр, литературных новинок, устраиваются театрализованные шоу и встречи с известными игровыми издателями. Несомненно, самым ярким событием станет (и, скорее всего, стал) релиз новых, полностью переработанных правил ролевой системы AD&D, получивших название **D&D 3rd Edition**. Анализ всех внесенных в систему нововведений ожидает вас в одном из ближайших номеров "Мании", а пока скажу следующее: создатели системы, компания TSR, принадлежащая "Побережным Волшебникам", решили избавиться от большинства старых наработок и создали, по сути, абсолютно новую систему с достаточно оригинальной и простой механикой. Первая книга правил, **Player's Handbook**, предназначенная для каждого играющего, будет представлена на фестивале. Как ни странно, следующие два две книги, **Dungeon Master's Guide** (свод правил, предназначенный исключительно для Ведущего) и **Monster's Manual** (описания сотен монстров, населяющих миры TSR), будут опубликованы лишь в сентябре и октябре соответственно. А пока на сайте ***www.wizards.com/dnd/*** можно найти и бесплатно скачать упрощенную "демо-версию" правил третьей редакции. В дальнейшем вся информация, касающаяся системы, будет выкладываться на сайте ***www.3rdedition.com***.



Из других новинок можно отметить творение компании **Troll Lord Games** — серию приключений в жанре фэнтези, легко адаптируемых под любые ролевые системы. В серию входят: приключенческие модули **The Mortality of Green**, **The Fantastic Adventure**, **Vakhund: Into the Unknown** и ролевая кампания **After Winter Dark**. Действительно, достаточно интересно. Ведь обычно происходит обратное: фирмы-производители выпускают целые системы, с помощью которых можно реализовывать разноплановые приключения.

На иллюстрации — Druid. Теоретически, из третьего издания D&D.

7. Прошедшие полевые игры

Во второй-третьей декадах июля в Московском регионе было проведено несколько полевых ролевок. Заслуживают внимания следующие.

Во-первых, **"Аллоды"** — своеобразная любительская интерпретация сюжета одноименной компьютерной игры. В основе — политический конфликт между процветающими торговыми аллодами Канией и Кадаганом, аллодом Умойр, жители которого боролись за независимость, отвергая влияние более богатых соседей, и военизированным аллодом Талас, оплотом бесчинствующих гоблинских орд.

Затем — многими ожидавшийся **"Ведьмак"**, игра по мотивам книжного сериала польского писателя А. Сапковского, **"Видесс"**, основанная на произведениях Г. Тортлдава "Хроники Пропавшего Легиона", и **"Ангмарские Войны"** — очередная игра по эпосу Толкиена. Концепции всех трех игр были несколько далеки от оригинальных литературных источников и строились по принципу вольного пересказа сюжета.

Оригинальностью порадовали две другие игры: **"Лаэн"**, чьи правила вырабатывались на основе долгих D&D'шных приключений в придуманном организаторами мире, и **"Андор"**, также базировавшийся лишь на плодах мастерского воображения. Пожалуй, "Андор" был наиболее удачным и наиболее понравившимся ролевой общественности. Как следствие, в этом номере "Мании" присутствует репортаж именно с этой игры.

8. Magic бродит по Европе

С 14 по 16 июля в славном городе Париже прошел очередной **Чемпионат Европы по Magic: The Gathering**. Российские игроки не сумели отличиться сколько-нибудь достойными подвигами и сыграли крайне неудачно. Победителем же стал **Noah Boeken**, обыгравший в финале своей Стомпей вездесущий Реплениш.

И еше. В момент написания этой новости в Брюсселе стартовал **Чемпионат Мира**, на котором также присутствовали наши соотечественники. Увы, и здесь не сложилось. Не сказать, чтобы сыграли совсем неудачно, но... господа-товарищи, когда научимся не только сносно играть, но и выигрывать?..

9. Рекламная "Встряска"

Недавно в Москве состоялось достаточно неординарное событие: рекламные агентства собрались вместе для того, чтобы выяснить, кто же из них режется в Кваку лучше? Называлось это мероприятие "Рекламная встряска" и, помимо турнира по Квейку, ознаменовалось бесплатным драфтом среди журналистов, любезно организованным компанией "Саргона". Мэджик в полутемном зале под шум разбушевавшихся квакеров и в сопровождении относительно тяжелой альтернативной музыки — это было достаточно необычно и тем интересно. Хорошо, если начинание получит продолжение и в будущем состоится-таки турнир среди игровых журналов, о котором уже давно ведутся разговоры. Если это произойдет, мы обязательно подробно отчитаемся об этом в журнале. ;)



На снимке — финал турнира. ■





Архетипы колод
Первая статья в серии

Replenish

Саша Яценко
a.y@softhome.net

Начиная с этого номера мы временно прерываем серию "Основы профессионализма в Magic: The Gathering", охватывавший теоретические аспекты правил, и начинаем (пока в виде пробы) цикл статей по конкретнм колодам, которые сейчас играют в турнирах формата Type 2. Будет здорово, если напишете, насколько вам это интересно.



Колода по имени Replenish

Последнее время в России и в мире получила широчайшее (почти до неприличия широчайшее) распространение контрольно-комбовая колода, носящая название Replenish. Она способна играть с высокой скоростью, разом убивая противника, например, к четвертому ходу, а может медленно вытягивать из него соки, контролируя важнейшие ресурсы — существа и земли. Как и с любым основным архетипом, вариаций у Replenish существует столько же, сколько существует игроков. Поэтому я рассмотрю вариант, который сам считаю одним из наиболее оптимальных и приспособленных.

4 Replenish
4 Opalescence
4 Parallax Tide
4 Parallax Wave
1 Seal of Removal
2 Seal of Cleansing
4 Attunement
1 Frantic Search
1 Wrath of God
4 Enlightened Tutor
2 Mystical Tutor
4 Counterspell
1 Sky Diamond
1 Marble Diamond
4 Adarkar Wastes
9 Plains
10 Island

Перейдем к более подробному рассмотрению самой колоды и ее плохих и хороших соперников; последнее носит название матчапы (matchups).



Механика

Как уже стало понятно, название колода получила благодаря карте Replenish (из Urza's Destiny), которая за четыре маны возвращает все энчанты с кладбища сразу в игру. Безусловно, это вроде не так сильно, если не брать в рассмотрение другую карту — Opalescence, которая делает все остальные глобальные энчантменты, кроме себя, существами. Итак, надо загнать много энчантментов на кладбище, туда же или на стол бросить Opalescence и сыграть Replenish. Получается некоторое количество существ, преимущественно 4/4. Кроме того, эти существа могут временно убирать чужие существа (Parallax Wave) и чужие земли (Parallax Tide) из игры. Обычно после удачного Репленишa хватает одной атаки.

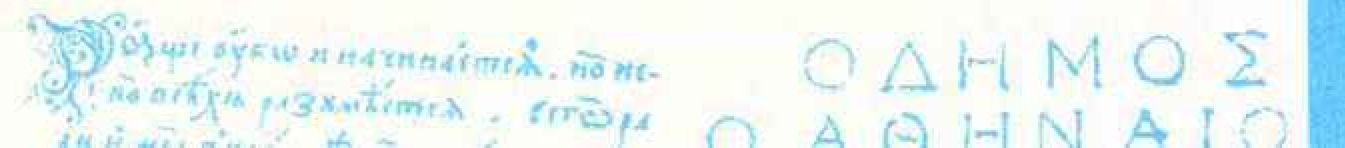
Для сбрасывания на кладбище и поиска нужных карт существует Attunement, который за подъем его в руку позволяет взять три карты, а сбросить четыре. Также для поиска нужных энчантментов кладется четыре Enlightened Tutor. Обычно ищется Attunement, если его нет на руках, Diamond нужного цвета (многие заклинания требуют двух цветных ман), а также Opalescence. Для борьбы с картами типа Tangle Wire и Rishadan Port, а также для уничтожения всех чужих существ разом я включил два Mystical Tutor для поиска Frantic Search, Wrath of God, а также, зачастую, Replenish. Как правило, противник пытается помешать, поэтому необходимо иметь Counterspell. Многие включают на это место Lilting Refrain, но, по-моему, он работает слишком медленно и не нейтрализует вражескую угрозу мгновенно. К тому же слишком сильно подвержен Disenchant. Набор из 23 земель должен быть достаточным, учитывая два Diamond и быстрое пролистывание колоды благодаря Attunement.

Стратегия

Игра происходит в двух вариантах, в зависимости от начальной руки и от того, когда придет первый Attunement. Либо удается провернуть быстрый Replenish, либо энчантменты колдуются с руки, дабы удалить противнику земли/существа до того момента, когда можно будет найти в колоде все нужные карты.



Если есть подозрение, что у противника Counterspell, Reverent Silence, Rapid Decay или что-то подобное, нейтрализующее Replenish, имеет смысл играть в контрольном ключе, пока не будет точной уверенности в том, что про-



тивник не сможет эффективно помешать. Один из вариантов — убрать все земли противника с помощью Parallax Tide, другой — убрать все существа, чтоб не убили с помощью Parallax Wave, третий — сколдовать Opalescence и последовательно выкладывать существа/энчанты на стол для атаки и блока, держа в запасе Counterspell. Поэтому до перехода к агрессивным действиям зачастую игрок Репленишем дожидается шести ман у себя на столе, чтобы иметь возможность и колдовать четырехмановое заклинание, и "прикрывать" его каунтером.

Матчапы

Есть соперники удачные и неудачные. В "Магии" в общем и целом действует принцип камень-ножницы-бумага. И все колоды пытаются как-то адаптироваться к наиболее распространенным и популярным архетипам. Скажем, если я знаю, что на турнире в моем местном клубе играют 10 Репленишей, то, играя белым, я положу в свой сайдборд и в колоду 4 Aura Fracture, 2-8 Seal of Cleansing/Disenchant. Возможно, даже добавлю Scour/Erase. Но если брать абстрактно, то Реплениш довольно плохо играет против колоды, где много каунтеров (16+), против очень быстрых колод, заточенных под Реплениш (зеленая быстрая колода, она же Stompy, со множеством Reverent Silence, Tranquil Domain и так далее), а также против специальных контролей (например, черный, содержащий 3-4 Vampiric Tutor, Stromgald Cabal и Rapid Decay). Также Реплениш довольно сильно боится колод, которые убивают ему земли, т.к. для нормальной игры ей надо набрать на столе четыре маны.

Хорошо обычно играет против неадаптированных колод. Например, классические Ребели без должного количества убивалок энчантов. Или контрольные колоды, плохо умеющие справляться с энчантами.

Надо сказать, что в последнее время все больше и больше людей стали специально затачивать свою колоду под Реплениш, но зачастую при правильной игре и грамотном сайде (см. ниже) игрок Репленишем может выиграть любой турнир в формате Type 2.

Сайдборд

Надо заметить, что грамотный сайд — это важный ключ к успеху. В Интернете довольно много всяческих Репленишей, там же есть разнообразные сайдборды. Я приведу свою версию, не утверждая, что она оптимальна, просто рассмотрю вариант и попробую обосновать свой выбор той или иной карты.

2 Mana Short
2 Lilting Refrain/Daze
2 Sheltering Prayers
1 Planar Birth
2 Cirle of Protection: Black
2 Seal of Cleansing
2 Disenchant
1 Wrath of God
1 Hibernation

Mana Short лежит специально против колод, которые любят много каунтерить. В конце хода надо сыграть его, а на своем — Реплениш. Также надо учитывать возможность Thwart/Daze/Misdirection — и лучше всего иметь собственный каунтер.

Lilting Refrain и/или Daze помогают против миррора (т.е. другого Реплениша), а также против каунтерспелльной колоды. Daze также имеет смысл против колод, интенсивно уничтожающих земли.

Sheltering Prayers специально против тех, кто очень любит Rishadan Port, а также против любой колоды, которая уничтожает земли.

Planar Birth против колод, которые построены на уничтожении земель.



CoP: Black очень сильно поможет против любых черных и выиграет даже у Негатора. Я положил два, потому что это увеличивает вероятность попадания его на стол, т.к. один может быть легко скинут на первом ходу картами Duress/Unmask.

Очень многим их энчанты/артефакты нужны очень сильно. Так почему же не иметь доступ к шести очень мешающим противнику картам? Если там, где вы играете, подавляющее большинство колод не использует энчанты/артефакты, можно в это место воткнуть что-то против колод, которые имеют наибольшее распространение.

"Гнев Богов" хорош, потому как уносит всех и сразу. Неплохо иметь в сайде второй. Так, на всякий случай. Вдруг два раза всех уносить надо будет?

Hibernation очень полезен против зеленых. Обычно хватает одного, т.к. нужно продержаться всего еще один ход. Обычно кидается в конце хода. Если у вас засилье быстрой зелени, я бы порекомендовал добавить 2-4 Submerge, которые особенно эффективны против Stompy.

Итого

Итак, я разобрал Replenish. Ни в коем случае я не претендую на исключительную авторитетность, к тому же любую колоду надо тестировать и адаптировать под локальные турниры. Поэтому, пожалуйста, не заваливайте мой ящик спамом на тему того, что я все написал неправильно. Но если есть конструктивные идеи по поводу любой колоды, я к вашим услугам.

В следующем номере мы поговорим о следующих колодах. Видимо, выбор падет на те, которые выживут и не слишком мутируют после ухода сета Урзы из Type 2 (насколько, конечно, это можно предсказать до выхода следующего сета "Магии" — Invasion). ■













АНДОР 2000

Притча о том, как ролевики маньяков обломали

C.S.M.
csm@igromania.ru

Уф. Вот и прошел июль, а вместе с ним — очередная порция полевых ролевых игр. Об одной из таких игр — "Андор 690", ставшей второй частью многосерийного проекта, задуманного зеленоградской мастерской группой "3К", стоит рассказать подробнее. Почему именно Андор? Тому две причины. Во-первых, игра была действительно необычной и ее правила несколько отличались от общепринятых: не планировалось ни моделирования экономики путем выпаса деревянных коров, ни толп маньяков, закованных в жестяные латы, ходящих по полигону и уничтожающих все, что только движется. Вторая причина более приземленная: такого количества экстрима, пришедшегося на каждого из участников, не было уже давно.

Пути новые, неисповедимые

Мастера Андора решили не идти уже проторенной дорогой и не стали организовывать игру по мотивам очередного произведения жанра фэнтези. Вместо этого они придумали оригинальный мир с собственной историей, культурой, религиями и магией. Попытались дать играющим возможность взять роль практически любого персонажа: крестьянина, рыцаря, монаха, мага, разбойника или знатного лорда. При этом сами мастера тоже присутствовали на полигоне в игровом обличье, т.е. каждый из них взял себе некую ключевую для сюжета роль. Сразу оговорюсь: на игре не было уже традиционного "произвола", когда все лучшие роли доставались известным игрокам со стажем, а рядовые играющие должны были довольствоваться ролями "второго плана". Ибо таких ролей "второго плана" на игре просто не было. Только от играющего зависело, насколько глубоко ему удастся раскрыть личность выбранного им персонажа, и независимо от роли любой играющий мог каким-либо образом повлиять на игровой мир в целом.

Первый Андор прошел в десятых числах сентября прошлого года. Затем на протяжении всей осени, зимы и весны проводились так называемые "кабинетные" ролевки, на которых обыгрывалась история некоего локального участка мира. Результаты таких игр анализировались, перерабатывались и занимали положенное им место в истории Андора. Одновременно писался сюжет для второй игры серии, разрабатывались новые персонажи, шла работа с будущими игроками.

Мир Андора

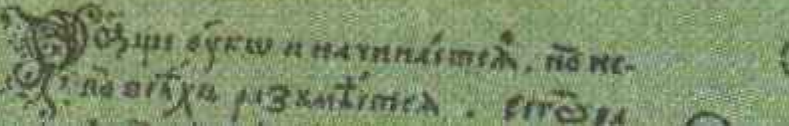
"Летним утром, когда воздух еще не утратил ночной прохлады, а роса лежит на траве, превращая ее в россыпь изумрудов, взойдите на холм, нависший над заросшей ряской старицей. Осмотритесь вокруг. Совсем недалеко виден плавный изгиб русла Быстротечной, что катит свои воды на юг, чтобы влиться в Великую. В песчаной толще крутого левого берега чернеют гнезда ласточек, сейчас мечущихся над водной гладью. За рекой на пойме расстилается луг, прозванный Серебряным (дикие злаки, растущие здесь, на солнце отливают серебром). Пойма переходит в склон, в изобилии поросший сладкой земляникой. Он похож на гигантскую лестницу с несколькими огромными ступенями. На вершине склона, взирая сверху на речную долину, гордо стоит лес, уходящий за горизонт. Яркая листва здесь мешается с темной хвоей, а земля устлана ковром папоротника и лапчатки. Таковы Срединные Земли, сердце Андора, что по-эльфийски означает "земля-подарок".

В мире Андора присутствует несколько основных движущих сил. Во-первых, люди. Так уж повелось, что в фэнтези люди составляют большую часть населения мира. Не стал исключением и Андор. В нем люди являются доминирующей расой, наиболее развитой в культурном плане. На игре моделировались лишь несколько наиболее влиятельных человеческих поселений. Торговый город Сартога, экономический центр, купцы которого обеспечивали основной товарооборот и контролировали финансовые потоки. Рыцарская твердыня Арк-Ност, железным кулаком и интригами обеспечивающая мир и спокойствие в Срединных Землях. В Арк-Носте также располагалась Академия, прообраз современных университетов и научных лабораторий. В качестве религиозного центра выступал монастырь Сайамира, чья теологическая доктрина строилась вокруг древнего святого, спасшего цивилизованные земли от нашествия гоблинов. Гоблины (или, как их называли на игре, "гобла") были еще одной движущей силой. Они представляли собой разрозненные варварские племена, периодически совершающие набеги на человеческие города. Впрочем, в свободное от набегов время гобла не гнушалась и торговлей. Существовали также маленькие анклавы хоббитов и орков. Последние вообще оказались достаточно мирными и, несмотря на тяжелое вооружение и хорошую военную подготовку, предпочитали решать все вопросы цивилизованными методами. Еще стоит упомянуть древние расы: эльфов, гномов и трудхеймитов. Эльфы обособились в Белом городе, где изучали магию. Гномы зарылись в горных кряжах и не собирались показываться на свет. Трудхеймиты внешне походили на людей, их диаспоры были рассеяны по всем человеческим поселениям.

Как оно было

Собственно, какого-либо жестко прописанного сюжета не было. Мастера справедливо рассудили, что логичнее предоставить









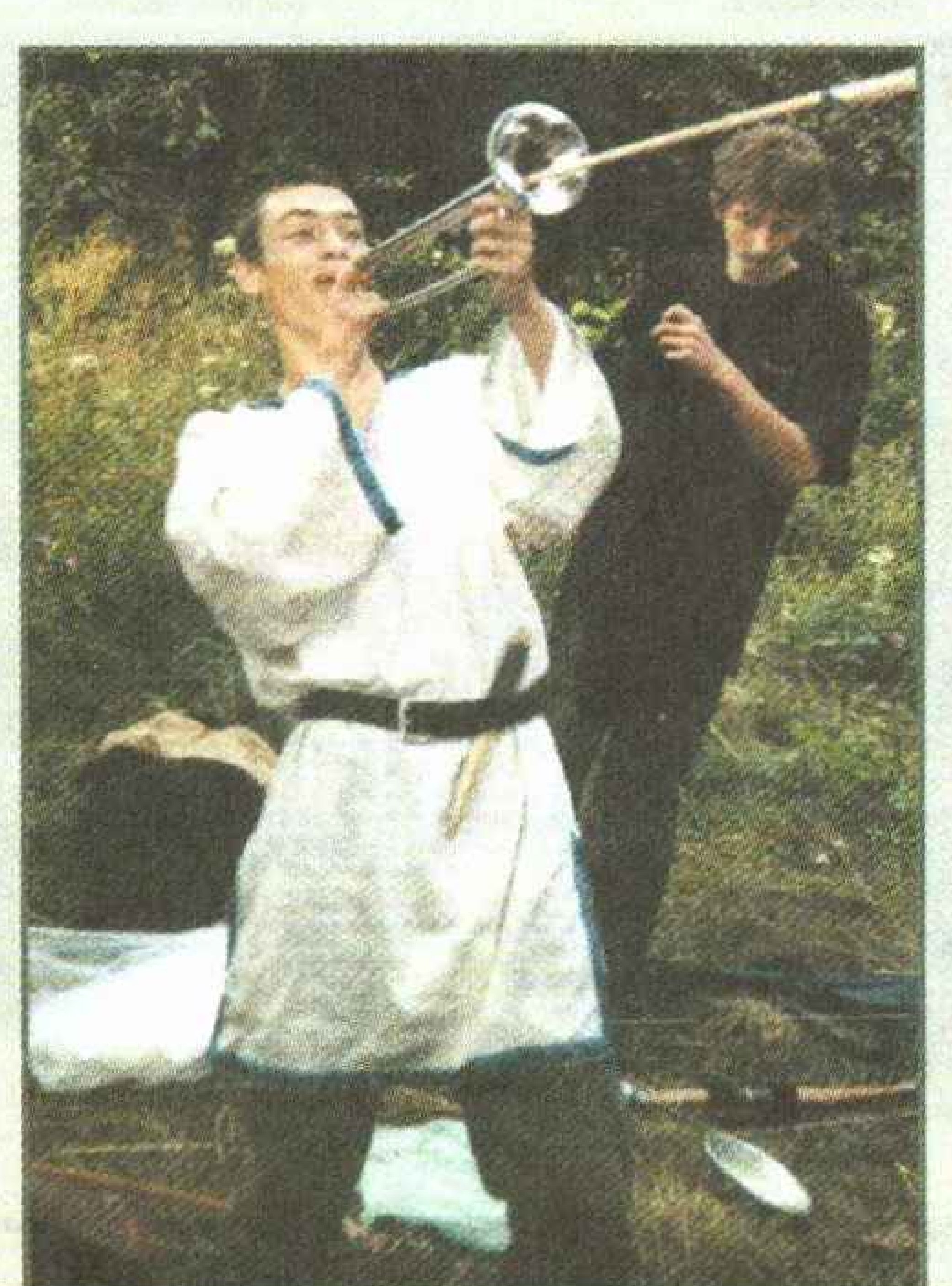

каждому играющему как можно более исчерпывающую информацию о среде, в которой будет существовать его персонаж, и играющий сам найдет, чем заняться. В сущности, так и вышло. Игроки действительно совершили погружение в мир Андора (при этом ни о какой "дивности" или отрыве от реальности речи нет, хотя пара-тройка "дивных", само собой, присутствовала — куда ж без них, родимых!). К сожалению, игра шла в основном на внутрикомандном уровне, а взаимодействия между командами было немного. Это можно объяснить укоренившимся в последние годы стереотипом: "Каждая игра, независимо от заявления мастеров, — "Зарница" в том или ином виде. Невзирая на роль, любой играющий может захотеть поразмяться: возьмет в руки текстолитовый меч и пойдет крошить всех направо и налево. Так что по полигону я ходить не буду — посижука лучше за стенами города". Теоретически это было верно: около тридцати "маньяков", для которых любая игра — это, в первую очередь, Ледовое Побоище, и лишь во вторую — все остальное, на игру приехали. Но... их ждало жестокое разочарование. Вначале они сидели по командным лагерям и готовились отражать нападение вероятного противника. Шло время — и ничего не происходило. Торговые караваны, рыцари на боевых лосях, странствующие монахи и маги и даже орки — все они занимались собственными делами, справедливо полагая, что хорошая и правильная игра гораздо важнее, чем очередная "маньячка". В конце концов, сражаться и во дворе можно. Но маньяков такой расклад, конечно же, не устраивал.

"Маньяки", в основном — гобла, стали устраивать вылазки. Попытались устроить штурм Арк-Носта. На что им было заявлено, что населения в городе — свыше пяти тысяч человек, а атакующих — только тридцать воинов. Так о каком же штурме может идти речь? Аналогично сорвался и штурм монастыря. "Маньякам" стало скучно, текстолит стал ржаветь в ножнах. Апофеозом скуки стало глобальное объединение всех "маньяков" полигона и повторный штурм монастыря. Но и здесь их ждало разочарование: с помощью магии большинство атакующих было уничтожено, а затем весь монастырь вместе с прилегающей территорией телепортировался в неизвестном направлении. "Маньякам" стало грустно и они уехали с полигона. А оставшиеся игроки продолжали играть в свое удовольствие. Вот так, просто и изящно, был разрушен стереотип "Зарницы". И даже более: после игры все действия "маньяков" были интерпретированы мастерами и заняли свое законное место в истории мира. В общем, игра получилась красивой и неординарной. Такого еще не было!

Что еще хорошо — так это порядок, царивший на полигоне. Так уж получилось, что на полигоне присутствовал боец СОБРа, любезно согласившийся обеспечивать тишину и порядок. Поэтому все "горячие головы", любящие в состоянии алкогольного угара бегать по лесу с тяжелой дубиной в руках и устраивать боевки, чреватые травмами, вели себя вполне мирно и не вылезали из палаток.

Экстрим и все-все-все

А теперь пару слов о пресловутом экстриме. Его действительно хватало. Судите сами: постоянно лил дождь. Промокло все: рюкзаки, одежда, сами игроки... Даже полиэтиленовые пакеты не справлялись с выпавшей за уик-энд месячной нормой осадков. Большинство палаток напоминали затонувшие "Титаники", земля размокла и превратилась в десятисантиметровый слой жидкой грязи. Дорога до полигона представляла собой сплошной селевый поток. В первые два дня о горячей пище никто не помышлял — во всем лесу не было ни одной сухой веточки. Даже сигареты — и те отсырели. Люди согревались крепкими напитками, но, пожалуй, это было оправдано: пили не ради самого процесса, а дабы не заболеть. Мастера стали опасаться, что игру придется отменить, но, к счастью, дожди лили только первые три дня, и в распоряжении игроков все-таки оказалось полтора дня реального времени. Которые и были использованы полностью — действие не прекращалось до последней минуты игры.



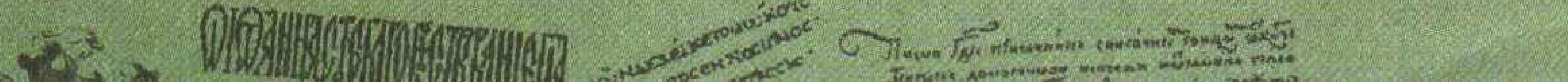


И в последнюю очередь — о происшествии не из области ролевых игр. В последнюю ночь ваш покорный слуга, равно как и несколько играющих, стали свидетелями весьма странного явления. В общем, над лесом летало... нечто. Любой уфолог, увидев это, сразу же закричал бы о нашествии инопланетян, но я не люблю делать скоропалительных выводов. Объект летел, судя по низкой облачности, на переменной высоте от трехсот до четырехсот метров, имел дисковую либо сигарообразную форму, слабо светился (именно из-за свечения можно было разобрать примерные контуры), имел три осветительных прибора: два красных и один бело-желтый. Траектория полета была хаотичной и напоминала броуновское движение молекул газа: объект зависал на месте, менял скорость и направление движения. Происходящее наблюдало около десяти человек. И, что самое интересное, я лично сфотографировал объект восемь раз. Однако на одном из кадров нет ничего, кроме ближайшего куста; два кадра оказались засвеченными; а еще пять, теоретически — самых удачных... отсутствуют вообще! То есть фотоаппарат исправно щелкал затвором объектива, пленка перематывалась, но кадров этих нет. Как будто я и не фотографировал вовсе. Мистика, да и только! Приехав с игры, я специально узнавал о месторасположении близлежащих военных объектов, но ничего, кроме танкового полигона, удаленного на сорок километров, рядом нет. Возможно, это был новый сверхсекретный летающий танк?





***P.S.** В завершение хочется поблагодарить мастеров, не побоявшихся плохой погоды и "маньяков" и сделавших все, чтобы игра удалась: Феникса, Нимара, Тэла, Кильменгула, Локи, Аравина.* ■



Кирилл Шитарев
hroft@newmail.ru



Icewind Dale

Третье поле брани

R&S: Вердикт

ЧТО: RPG **КТО:** Black Isle Studios/Interplay/Virgin/"Новый Диск" **НА КОГО:** : Baldur's Gate
СКОЛЬКО: P-233(PII-400), 32(64)Mb **ВМНОГЕРОМ:**: Интернет, локальная сеть, нуль-модем **РАЗМЕР:** 2 CD

Рейтинг "Мании": 8,0

Вот и вышла, наконец, третья игра с системой "чистого" AD&D в версии Interplay. Первыми двумя были Baldur's Gates (от BioWare) и Planescape: Torment (от Black Isle), а объединяют их всех, во-первых, общий движок, а во-вторых, тот факт, что каждая из них представляет собой приключения в одной из ролевых вселенных. Фанаты отличают их, скажем так, по тому, каким образом зарабатывается экспа, по количеству диалогов в игре, а также по максимально доступному уровню в игре. Таким образом, Baldur's Gates, действия которого проходят в одной из областей вселенной Forgotten Realms, позволяет набирать хороший experience как за счет убийства монстров, так и за выполнение квестов. Максимально возможный уровень, скажем, для мага — седьмой. Planescape: Torment делает упор на разговорах и выполнении множества заданий от NPC, обитающих в мирах Planescape. Здесь герои даже не обладают потолком по уровню — их столько, на сколько хватит экспы! Логично предположить, чтобы Icewind Dale (место действия — северные локации Forgotten Realms) основывался на выносе мощных монстров и прокачке именно за счет убийства оппонентов. Поэтому и максимально доступный уровень для тех же магов в два раза выше, чем в BG, — четырнадцатый. А это, знаете ли, спеллы восьмого-девятого уровня...

Впрочем, читайте руководство, и вы все узнаете.

Советы по расам и мировоззрению

Вор — это халфлинг или полуэльф (второе лучше). Воин/вор — это полуэльф. Горный гном — клерик. Маг — эльф. Некоторые вещи могут носить только определенные расы: из таких случаев особенно часто попадается требование, что мечом или щитом может пользоваться только эльф или полуэльф.

Во время создания любого героя максимально увеличивайте его Ловкость и Конституцию. Для всех воинских классов (включая клерика) также доведите до 18 ед. и Силу. Высокая Харизма должна быть только у одного героя, который всегда будет лидером партии (то есть стоять на самой верхней позиции в ряду слева). Мудрость очень важна только клерикам, а Ум — магам.

Выбирая alignment, сделайте так, чтобы клерик и воин были одного и того же мировоззрения. Это пригодится. Мага выгодней сделать злым, так как в игре есть несколько плащей только для злых магов. Клерик должен быть злым. Это факт. Во-первых, он сможет пользовать чрезвычайно мощным оружием в игре. Это палица **The Giving Star**, которая продается тысяч за двадцать кузнецом Кулдалара. Плюс к этому клерик сможет не только отгонять нежить, но и порой временно переманивать ее на свою сторону!

Выбирая proficiency, учитывайте тот факт, что большинство по-настоящему крутого оружия для воина



— это Large и Great Swords. Маги в рукопашной драться не должны, но в то же время (свободное от кастования заклятий) они обязаны кидаться во врагов камнями из пращи. Поэтому с самого начала возьмите единичку в Missile.



Ночное инфразрение эльфов. Оно еще пригодится, особенно в темных зонах

Советы по классам

Брать в партию нужно только воина-вора, никаких "чистых" классов. Желательно иметь в отряде двух магов. Не менее желательно, чтобы они были специалистами и дублировали друг друга. Из воровских навыков в первую очередь качайте до 50 очков Steal, затем развивайте Find Traps и немного Lockpick. Stealth — это не особо важное воровское умение. Его можно заменить невидимостью, что есть у мага. Многие, почти все магические вещи, которые находят герои, появляются в игре случайным образом. Есть, например, сундук. В нем может оказаться одна из четырех-пяти сценарно предусмотренных вещей. Причем вещи неравнозначны. При первом прохождении в сундуке "вон за то-о-ой дверью" может оказаться меч +3, а при игре другими героями — левая костяная палка-копалка +1 или арбалет повышенной меткости (у меня за игру таких арбалетов обычно находилось штуки четыре, не меньше).

Лучники хороши в начале игры, но потом теряют свою крутость. Во-первых, стрелы расходуются очень быстро, во-вторых, пойдут более мощные ребята, которые сразу добегают до рукопашной. Ну и, наконец, придется постоянно искать и покупать +1 и +2 стрелы и болты, иначе стрелки не смогут повредить многих магических существ и крутых боссов.

Сам по себе клерик под конец игры нужен уже не ради крутых заклятий атаки и лечения (все это очень несерьезно уже во второй половине игры), а ради защитных и усиливающих спеллов. Resist Cold/Fire, Prayer, Defensive Harmony, Protection from Evil 10, Righteous Wrath of the Fallen, Entropy Shield. (Да! Не забудьте создать своего бойца с тем же alignment, что и у клерика!). Магия Magical Stone обычно наносит двойной урон нежити. Магия Command: Die на несколько секунд вырубает даже самых мощных врагов. Заклятие Mental Domination позволяет с большой долей уверенности временно перевести на свою сторону самых-самых прокачанных врагов. A Animate Dead в первой половине игры просто великолепен. Flamestrike не очень полезен, так как долго кастуется и бьет не на врага, а на место на земле. Draw Upon Holy Might очень хорош для более-менее прокачанного клерика.

Маг. Не только обладает боевыми спеллами, но и полезен защитным колдовством. Если маг у вас в отряде один, то лучше всего взять некроманта. Он не сможет пользоваться только очень мощными Divination заклятиями, которых в игре попросту нет.

Очень нужен Haste, Emotion: Courage, Emotion: Hope. Если первое заклятие можно либо кастовать, либо нет (герои после окончания действия Haste изрядно устают), то последние два должны присутствовать на отряде обязательно. Как только маги смогут вызывать элементалей, эти создания станут самыми верными союзниками героев. Кстати, не забывайте, что в игре (в отличие от BG) есть лимит на количество уже вызванных союзников. Если у вас есть пять скелетов, а вы вызываете двух теней, то вызовется только одна тень и больше никого вам вызвать не дадут. По крайней мере, пока количество уже вызванных тварей равняется шести.

Из первого уровня очень классно работает Sleep, которое почти сразу выводит из сражения почти всех слабых созданий. Shocking Grasp хорош, если маг оказался в рукопашной — он очень силен! Burning Hands можно использовать на нескольких стоящих рядом врагов, если рядом с ними нет ваших героев. Magic Missile хорош против магов и как средство добивания почти дохлых врагов.

Из второго уровня полезно Mirror Image в качестве защиты и Agannazar's Scorcher в качестве атаки. Одним Scorcher можно задеть сразу трех-четырех врагов и жарить их целых два хода! Кастуйте только на дальнего врага... Melf's Acid Arrow нужен, если есть опасность задеть Scorcher своих друзей.

На третьем уровне рулит огненный шар, Fireball, а вот молния менее предсказуема. Хорош также Icelance, особенно против огненных созданий. Ну а самые крутые спеллы, мне кажется, расположены на шестом уровне. Это Disintegrate и Flesh to Stone.

Друид очень слаб в бою (из-за ограничений в оружии и броне) на ранних этапах, но его заклятия по силе не уступают тем, что обладает святой отец. Если его прокачать по полной программе, то он неплох. По сути друид ближе к магу, а клерик — к файтеру.

Бард, по-моему, лишний человек в команде. В бою не очень эффективен, а его песня часто используется лишь для того, чтобы снять замешательство или страх с других персонажей.

Нужен ли вам рейнджер, паладин или "чистый" воин, решайте сами. Мне показалось, что более-менее опытному игроку можно и без них можно обойтись. Моя вторая партия состояла из четырех человек: воин/вор, клерик, два мага специалиста. При этом все воровские умения у меня были достаточно развиты, плюс клерик почти всегда дрался. Все равно его атакующие заклятья в бою не очень эффективны. Маги выносили самых опасных врагов, пока бойцы держали их на расстоянии.

Прохождение

Приключения начинаются в городке Истхэвен. Именно здесь, в местной таверне, и собираются герои за кружкой доброго эля. Пообщайтесь с хозяйкой заведения после сценки и пообещайте уничтожить жуков, что поселились у нее в подвале. Тут же спуститесь по лестнице за стойкой вниз и перебейте четырех вредных тварей-жуков. Вернитесь к барменше с победой и за экспой.

Идем дальше... Покидайте таверну и шагайте в примерный центр городка, там на берегу озера стоит рыбак **Jhohen**. Поговорив с ним, партия получит еще один квест. Пошлите одного из героев в юго-западный угол области, где он обнаружит одинокую русалку. Выбирайте первые варианты разговора, и русалка подарит сломанный меч. Отдайте его в разговоре с Jhohen, и задание будет выполнено. (Если в отряде есть бард, то он сможет пообщаться с русалкой, сыграв ей песню. Выслушайте историю существа, и в ходе дальнейшего разговора отряд получит опыт и драгоценности.)

В принципе, можно обмануть рыбака, оставив себе сломанное оружие, и заставить его убежать от города. Но эта возможность вам не подходит... Ведь в будущем (к финалу игры) герои смогут получить обратно меч, но уже в виде очень крутого артефакта.

Между Jhohen и русалкой находится дом еще одного жителя деревни. Он, **Scrimshander**, просит убить волка, что поселился в его доме чуть восточнее. Ударьте по двери или взломайте ее, чтобы уничтожить серую тварь, поселившуюся внутри. Если в команде есть рейнджер, то есть вариант зачаровать создание и тем самым избежать сложностей с дракой.

В центре карты также находится одинокий домик, в котором живет **Old Jed**. Он просит принести ему бутылку вина — своеобразный мини-квест. Если герой имеет Ум выше 14 и Харизму выше 15, то можно отговорить старого пьяницу от привычки пить и получить экспу и деньги. Есть вариант сбегать к торговцу оружием, **Pomab's Emroreum**, что в северо-восточном углу области, и купить нужное вино у него.

Также неплохо было бы купить воинам по Splint mail с AC4 и оружию, а магам и друиду — пращу и метательные камни. Поднимитесь на второй этаж магазина и из ящиков возьмите драгоценные камни, хороший кинжал и зелье лечения. Зайдите в храм Темпуса, что в северо-западном углу области. У главного жреца по имени Everard можно своровать еще два зелья лечения.

Теперь поговорите с героем по имени **Hrothgar**, он живет через дом на запад от таверны, в которой вы стартовали. Договоритесь о поиске пропавшего каравана. Идите в юго-восточный угол города: на мосту отряд встретит мальчик и попросит найти его рыбу, которую отобрали вредные монстры. Приготовьтесь к первой серьезной битве. Пусть воины бегут вперед, и как только они обнаружат банду гоблинов, пусть маг кастует Sleep в центр зеленокожих лучников. Часть врагов на время заснет, а значит, драться с бандой станет легче. После битвы возьмите с тела самого крутого, элитного, гоблина рыбную кость и очень хорошую палицу (+1 к THACO). Отдайте кость мальчику, и квест будет выполнен. (Кость также можно получить, если обмануть рыбака Jhohen, но это ни к чему.)



Сражаться на мосту тактически выгодно, но бывает сложно использовать магию массового поражения

Гоблин

Жизни	6
Armor Class	6
THACO	20
Урон	Топор 1D8 (Slashing) —X1 или Лук 1D6 (Piercing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Переходите в проход на востоке в новую область. Тут же нападут волки, разберитесь с ними и найдите вход в пещеру. Туда быстро забежит одинокий орк-разведчик.

Орк

Жизни	10
Armor Class	6
THACO	19
Урон	Топор 1D8 (Slashing) Лук 1D6 (Piercing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Выспитесь у входа и врывайтесь внутрь. Сразу посылайте на север бойцов, чтобы маги остались в безопасности за их спинами. Как только встретите лучника, сразу усыпите его Sleep или клерическим Command и уничтожайте орков, дерущихся врукопашную. Продвигайтесь вперед потихонечку, чтобы сразу не обнаружить слишком много орков.

Вскоре откроется проход в большую центральную пещеру. Выманите в коридор элитного орка и только затем старайтесь быстро вырубить магией или прямой атакой вражеских лучников. Шамана и "обычных" орков можно пока игнорировать. Уничтожив стрелков, атакуйте простых орков и уж потом шамана. Тот успеет проклясть героев, но это почти не помешает им в битве. Осмотрите поле битвы и из ящика на юге пещеры найдите свиток с Protection from Petrification и камушки.

Теперь идите в северо-западный угол, там найдется сундучок с хорошей магической вещью: это может быть огненный кинжал, или кольцо с +2 защитой от заклятий, или красный пояс с постоянным заклятием Bless. Или "тихие сапоги" (+7% к Stealth вора), или кольцо защиты +1. Осталось пробиться в зал в юго-западной части пещеры. Там будет пещера с орками (осторожно! Их много!) и огром. Вначале вынесите велика-

Перед тем как нажать Enter, запомните, что...

...Деньги в игре не особо важны и в основном тратятся на покупку свитков. Обычно золотые приходят за продажу ненужных магических вещей, поэтому сразу выбрасывайте обычное оружие и драгоценные камни. Все слабые одноразовые жреческие свитки используйте почти сразу, копить их нет смысла.

...У каждого героя должен быть с собой запас лечебных пузырьков. Очень сильно выручает. Особо их не экономьте: все равно лечить персонажей во время боя заклятиями клерика очень сложно.

...Обычно монстры атакуют первого героя, которого они увидели. Поэтому озаботьтесь тем, чтобы первыми всегда шли хорошо защищенные воины.

...Если закрыть несколькими невидимыми героями проход и поставить за ними видимого лучника, то никакой враг никогда не доберется до этого лучника. Он просто не сможет обойти или пройти через невидимых (но вполне материальных) героев.

на, усыпите лучников и уничтожьте бойцов. В сундучке рядом будет свиток с Horror и шкурка снежного волка, которую можно задорого продать. С тела огра возьмите напиток лечения и письмо. Выходите из пещер.

В Истхэвене зайдите в дом **Fishmonger**, что на западе от дома Хротгара, и покажите ему письмо. Получите экспу. Зайдите теперь к самому Хротгару и расскажите ему об орках и операции по их уничтожению. Осталось зайти в магазин Pomab's Emporeum и просто отдать лист продавцу. Вернитесь к Хротгару, и он согласится отправиться вместе с отрядом к городку Кулдалар.

Итак, вы оказываетесь в горном проходе, охраняемом толпами гоблинов. Идите точно на восток, по пути минуя разрушенный фермерский дом. В одном из ящиков рядом с ним будет напиток лечения. Почаще применяйте Sleep и Burning Hands, они очень хорошо действуют на толпы мелких тварей. Далее на восток будет разрушенная мельница. Поговорите с гоблином-маршалом (он же — элитный гоблин) и заходите внутрь. Сразу же после разговора с орками кастуйте Sleep и добивайте спящих тварей. С тела главного орка, с которым происходило общение, можно снять немного золота, свиток с Blur и посох обнаружения ловушек (вариант — магическую дудку для барда). На следующем этаже разберитесь с гоблинами и откройте маленькую дверь под лестницей. Уговорите маленького мальчика пойти с вами, или (как возможность), если в отряде есть злой клирик, пусть он запугает ребенка Темными богами. Тут же в бочках будут драгоценные камни и деньги. На следующем этаже будут обычные гоблины. Убив их, выходите из мельницы.

Идите в центр карты, там будет большая башня. Внутри нее живет мирный огр. Он страдает головной болью, и если в отряде есть друид, то у вас есть возможность вылечить великана. Другой вариант — пока оставить огра в покое и уже в Кулдаларе узнать у друида рецепт лекарства от боли. Третья возможность — просто убить тварь... чтобы не мучилась (хех). В северо-восточном углу региона будет переход в еще один район, населенным гоблинами. Как только они будут уничтожены, из нового района реально зайти в маленькую пещерку (в северо-восточном углу). Внутри будут гигантские жуки. С ними надо разобраться.



Если существ расстреливать издалека, то они как-то не очень хотят атаковать героев в ответ. Поэтому просто расстреляйте жуков и закидайте их дистанционной магией. Атака врукопашную может привести к тому, что насекомые начнут контратаку. Подберите с трупов гоблинов деньги, драгоценность и девять +1 стрел. Выходите наружу, а оттуда — в сам горный проход к Кулдалару. Идите к восточному краю, в центре его будет мостик (это чуть на юге от разрушенной гоблинами мельницы), ведущий к самому городу.

Первая глава

Кулдалар

В центре находится дом главного друида Кулдалара. С ним необходимо пообщаться, чтобы получить задание исследовать **Vale of Shadows** и разобраться с тамошней нежитью. Украдите у друида колечко с Free Action и сразу нацепите на самого крутого воина. Теперь найдите башню мага в северо-западном углу. Гоблина можно убить (свиток с Magic Missile), но лучше проигнорировать. У самого мага хорошо бы прикупить свитки с заклятиями — Web, Agannaser's Scorcher, Detect invisibility, Identify, Acid Arrow. Денег как раз должно хватит. Далее обворуйте мага: получите ожерелье (плюс одно заклятие 2-го уровня) и еще одно кольцо Free Action.

На север от центра города есть гостиница Evening Shade. Здесь доступен маленький квест: чтобы получить его, надо забраться на второй этаж и из ящика вытащить особое кольцо. Покажите это украшение хозяину гостиницы. Можно заставить его снизить плату за ночевку (что невыгодно) или уговорить просить прощения у городского совета (хорошая экспа).

В центре города будет обычная таверна. Ничего интересного внутри нет, но в доме рядом на полке лежит напиток излечения от болезни. Возьмите обязательно.

Поговорите с обычными людьми. Друидом можно получить экспу и драгоценность за благословение (разговор о великом Дереве Кулдадара). Другие персонажи могут узнать о Vale of Shadows, причем надо говорить несколько раз, и тоже получат драгоценность.

На юге от башни мага будет магазин **Gerth's Equipment** — тут можно покупать и продавать всякие драгоценности и безделушки вроде ненужных вещей и книг. Потом эти вещи можно купить обратно, если выяснится, что они все-таки нужны. В северо-восточной части города будет еще кузница, в которой продаются крутое оружие и броня.



Кузнец не против прикупить немного шкур йети, которые встретятся вам в будущем. На востоке от кузнеца будет упавший дирижабль. Его хозяин, коротышка, продает различного рода зелья. У него реально украсть кольцо защиты +2, ожерелье с заклятием fireball и три наносящих огненные повреждения зелья.

Обойдя город, ваша партия должна оказаться у восточной его кромки. Тут появится испуганный человечек, за которым гонятся два йети.

Йети

Жизни	32-47
Armor Class	6
THACO	13-15
Урон	1D6 (Crushing) или 1D10 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Cold resistance. -50% Fire resistance

Поговорите со спасенным человеком (**Mirek**), он попросит принести ему семейное ожерелье. Спокойно направляйтесь в путь на восток, к Veil of Shadows.

Veil of Shadows

Основными врагами тут будут йети и нежить. Посему маги и клирики сразу отказываются от заклинаний вроде Hold или Sleep — на нежить они не действуют. Учите огненные заклятия, которые хорошо действуют и на йети, и на неупокоенных. Также собирайте шкуры йети — их можно продать кузницы за небольшие суммы золотых. Итак, идите прямо на восток: дорожка приведет к первой гробнице, охраняемой тремя тенями.

Тень

Жизни	24
Armor Class	7
THACO	18
Урон	1D4 (Crushing) — X1
Особые атаки	Bad luck (-1 THACO, -1 Morale)
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, 10% crushing, slashing, piercing and missile. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Уничтожайте их, поставив воинов на узкий проход и добавляя огневую поддержку магов сзади.

В первой гробнице найдутся скелеты, немного зомби — у входа. Убивать нежить лучше всего тупым оружием: молотами и пращей. Маги могут применить Burning Hands или Agonnazar's Scorcher. Клерическое заклятие Magical Stone наносит по нежити двойной урон — запомните это! Также клерик может отгонять скелетов и мелкую нежить с помощью Turn Undead. Плохо только то, что святой отец в этот момент не может атаковать. Отгоните нежить и разбирайтесь с разбежавшимися скелетами поодиночке, желательно расстреливая их из пращи (стрелы и режуще-колющее оружие неэффективно).

Скелет

Жизни	8-30
Armor Class	7
THACO	17-19
Урон	Различное оружие — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, 50% Slashing and Piercing. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Тут же рядом со входом висит скелет, с него возьмите пару зелий и свиток с Luck. По западному проходу ступайте на север (восточный заминирован ловушкой с ядовитым газом, Stinking Cloud). Тут требуется убить червяка Carrion Crawler и пройти на северо-запад. Там, в коридоре за ловушкой со стрелой будет висеть (на северной стене) скелет со свитком Stinking Cloud.

Теперь возвращайтесь к входу к Кулдалар и идите вначале на юг, где встретите несколько йети. Оттуда сворачивайте на восток и ступайте до входа во вторую гробницу. Внутри почти сразу произойдет встреча с нежитью. Пройдите чуть на север, и навстречу отряду выбежит крутой зомби.

Ghast

Жизни	28
Armor Class	4
THACO	17
Урон	1D8 (Piercing) — X2-3
Особые атаки	Paralysis & Disease
Особые защиты	100% Cold resistance, Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Забив его, проходите еще на север, где на троне лежат свитки с Identify и Remove Fear, напиток лечения, а также ключик Gate Key. Идите в проход на западе, обезвреживайте в нем три ловушки со стрелами и из комнатки с полочками возьмите свиток лечения и кожаную броню +1. Теперь идите в северо-восточную часть пещеры, к саркофагу. Если при этом пойти не по средней лестнице, а по самой восточной, то появятся сразу четыре тени, с которыми надо бы разобраться.

Возьмите из саркофага отличный длинный меч с 2 к атаке, лечение и напитки плюс свитки с заклятиями Grease и Strength. Теперь идите вдоль южной кромки карты, в юго-восточный угол. Там будет вход в третье пристанище немертвых. Сразу у входа встречается бронированный скелет, вступающий в разговор. Не соглашайтесь уйти (отряд тогда телепортируют из гробницы), а

Перед тем как нажать Enter, запомните, что...

...Вызванные создания хороши тем, что сам факт их смерти никак на героев не влияет: типичное пушечное мясо. С другой стороны, враги частенько так сильно увлекаются борьбой с вызванными созданиями, что не обращают внимания на поток стрел, которые в них пускают ваши воры и рейнджеры.

...Есть такой хинт, подлый приемчик. Пустите вперед огненного элементаля и, когда его окружат враги, забрасывайте их издалека огненными шарами. Элементаль абсолютно не пострадает, а вот враги...

лучше сразу перейдите к битве. Игнорируйте двух зомби по бокам и сосредотачивайте атакующие спеллы (включая Magical Stone) на...

Armored Skeleton

Жизни	8-35
Armor Class	3-7
THACO	14-19
Урон	Топор 1D8 (Slashing) Утренняя звезда 2D4 (Crushing) Меч 1D8 (Slashing) — X1-2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, 50% Slashing and Piercing. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

С тела крутого скелета возьмите кольцо с THACO +1 или магическую бутылочку, уж как повезет. Дальше на востоке будет мост и толпа скелетов рядом с ним. Если поставить мага в первый ряд и пустить Agannazar's Scorcher, то он сможет сразу убить трех-четырех созданий. Далее в коридоре на восток возьмите со скелета в стене шлем и золото и обезвредьте ловушку у лестницы, что ведет на юг. По ее ступенькам убейте скелетов и одинокого Ghast.

В зале живут тени: перебив их, обыщите комнату. В северной стене найдите маленький ящичек с заклятием Invisibility. В открытом саркофаге возьмите свиток с заклятием Colour Spray, зелье силы, магический кинжал. В маленькой комнатке на юге — заминированный саркофаг со свитком Chill Touch и ключом Sanctum Key. Выходите. Теперь идите в центр карты, оттуда надо пройти по пути чуть на юг. По дороге надо перерезать кучу йети и искать вход в пещеру йети. У входа будет стоять йети-лидер, убить его будет не очень просто. Снимите с тела короткий меч +1, ожерелье горожанина. (Как только отнесете ожерелье этому человечку, что стоит в центре Кулдалара, он одарит вас пращей +1.) Внутри пещеры будет масса йети, перебив их, возьмите с тента содержимое четырех ящиков. Это будет булава +1, бутылочки с различными зельями и два клерических свитка с Prayer и Glyph of Warding.

Выйдите наружу и в центр карты. Оттуда надо шагать на северо-восток, к четвертой гробнице. Перебейте нежить у входа. Слева будет алтарь с двумя жреческими свитками Chant и Detect traps. Далее на север, в коридоре, будет ловушка со стрелой. Перебив охрану дальше, сверните на восток. У саркофага будет ловушка с четырьмя скелетами. Сам он тоже охраняется ловушкой с ядовитым облаком: обезвредьте ее вором. Внутри будут свитки с Protection from Evil и Infravision, а также кольчуга +1, зелье инфравидения и всякая мелочь. В северо-восточном углу области Vale of Shadows находится главная гробница. По пути к ней надо будет избавиться от парочки отрядов теней штуки по четыре каждая. Причем сам вход охраняет одна "полная" тень.

Главная гробница

Задача — открыть дверь и в зале уничтожить всех скелетов. Лучше всего это сделать, сначала выманив в коридор пару гигантских скелетов, а затем и тучу обычных скелетов. Уж затем следует продвинуться чуть на север, чтобы обнаружить еще двух огромных скелетов и двух лучников-нежитей. Того скелета-стрелка, что стоит на западе, надо уничтожить мгновенно: у него окажется несколько магических стрел. Обследуйте проходы, которые идут во все стороны от зала. Вход в комнату на юго-западе заминирован ловушкой, равно как и сундучок рядом с пустым саркофагом: внутри будет друидическое заклятие Entangle. Проход на юго-востоке приведет к саркофагу с двумя напитками от болезни, двумя лечилками и длинным мечом +1.

Дверь на западе приведет к трем зомби, парочке огромных скелетов и одному Вайту... крутому зомби, который убивается только магией и волшебным оружием.

Wight

Жизни	31
Armor Class	5
THACO	15
Урон	1D4 (Slashing) — X1
Особые атаки	Bad luck (-1 THACO, -1 Morale)
Особые защиты	Required +1 weapon to damage. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

В заминированном файерболом саркофаге будут наручни +1 к точности атаки, зелья и храмовый ключ. Дверь на востоке от основного зала открывается с помощью уже полученного храмового ключа. В первом по ходу ящике — короткий лук +1 и свиток с Armour. В следующем ящике (гулей много) свитки Burining Hand и Larloch's Minor Drain, а также символ бога Смерти.



Некоторые заклятия очень красивы. И опасны...

Откройте теперь дверь на севере. Там клирик Mytos и четыре скелета. Вначале требуется поговорить. Если в тот момент, когда вражина в последний раз попросит покинуть помещение, сказать, что вы пытаетесь быть разумными и хотите договориться по-хорошему (вторая фраза), то партия получит дополнительный опыт. Если в отряде есть добрый клирик или паладин, то клирика тоже можно пожурить за поднятие мертвых и прочие неблаговидные делишки. Используйте Агоннайзер Скорчер и возьмите с тела боевой молот +1 и драгоценность.

Скелетный маг

Жизни	40
Armor Class	5
THACO	14
Урон	1D10 (Crushing) — X1
Особые атаки	Priest spells levels 1-4
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, Electrical & Missile, 50% Slashing & Piercing

Через пару секунд на север — огромная тень с 40 жизнями. Осторожно! Рядом с ней ловушки с заклятиями паралича. Пустите вперед воинов с кольцами of Free Action. С тени можно взять серое кольцо, что улучшает способности вора, и электрический кинжал (вариант: Flail с 50% шансом дополнительного урона). Коридор на запад ведет к гробнице с 2 лучниками-скелетами. У одного будут +1 магические стрелы. Если открыть саркофаг (+1 короткий лук, свиток с Haste и свиток защиты), то вылетит ловушка, обездвиживающая героев. И выбегут скелеты, чтобы их добивать. Проход на востоке — откроется секретная стена с комнатой с обычной мумией.

Обычная мумия

Жизни	45
Armor Class	3
THACO	13
Урон	1D10 (Crushing) — X1
Особые атаки	Disease
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Она охраняет саркофаг и сундук с заклятиями Knock, Blindness, Resist Fear. Найдете также ключ от мавзолея, робу волшебника с 20% защиты от холода и гигантскую алебарду. Идите теперь на запад, расправляясь со скелетами-лучниками. Тут же будет дверь, ведущая на следующий этаж подземелья. Пройдите пару шагов и ждите появления шестерых воинов-скелетов. Займите круговую оборону или выманите их всех к двери. После битвы спите и идите вперед. Пусть воины бросаются на лучников нежити, а маги и жрецы кастуют атакующие заклятия на мага в центре зала. Как только он умрет, перенесите огонь на вайтов-магов, пуляющихся магическими миссайлами. В случае, если отряд у вас небольшой, советую вызвать пару отрядов скелетов с помощью Animate Dead. У них имеется иммунитет к Stinking Cloud, которое кастует скелет-маг, поэтому именно им предстоит броситься в самую гущу сражения. Пусть маги помогают воинам убивают мелочь в виде скелетов.



Огненный шар, без сомнения, одно из самых часто используемых боевых заклятий. Зацените массированность его атаки!

После битвы с тела скелетного колдуна возьмите наручни для мага. Из заначки в центре найдете посох Sleep, свиток с Agannazar's Scorcher, кинжал мага (+1 к заклятиям 1-го уровня), зелья и жреческий свиток лечения. Если пройти еще на запад, то обнаружатся несколько бронированных скелетов и массивная дверь. Чтобы открыть ее, требуется в центральном зале нажать рычаг на самой восточной колонне.

Из ниши на севере в саркофаге (ловушки по пути) найдется золотая магическая булава +1 и красивый посох Защиты, как и свиток с Silence. Спуститесь вдоль стены чуть на юг, откройте дверь на востоке. Разберитесь со скелетами, и за следующей комнатой, охраняемой скелетами, будете атакованы несколькими зомби. Откройте саркофаг с plain key и свитком Neutralise Poison. Вернитесь в зал и оттуда откройте дверь на юге. В темном коридоре, на полочке в восточной стене, можно найти пращу +1. Перебейте скелетов и в следующей комнате готовьтесь к встрече с воинами-скелетами и двумя гхастами — последние два подтянутся чуть позже. Тут найдется талисман в виде изображения волчьей лапы на камне и жреческий свиток с Hold Person. С помощью талисмана в главном зале дерните рычаг: массивные двери на третий этаж откроются.

На третьем этаже отряд сразу встречает несколько противников. Среди них будет и Spectral Guard, полуневидимый воин. Он очень хорошо дерется, но слаб здоровьем (около 10 жизней). Поэтому концентрируйте атакующие заклятия именно на невидимках, а обычных скелетов отоваривайте воинами. Старайтесь во время битвы оставаться на месте, а не продвигаться вперед, так как есть опасность привлечь новых врагов. После первой битвы уничтожьте остатки нежити в зале и шагайте в комнату на севере. Там будет мумия и несколько теней. В трех саркофагах найдутся свитки с Ghoul Touch, Silence, Shocking Grasp, старинная разбитая броня и зелья. Из зала теперь идите в комнату на юге. У входа встретятся невидимки, зомби, скелеты и особый суперкрутой вид зомби.

Chosen Zombie

Жизни	33
Armor Class	6
THACO	15
Урон	1D10 (Crushing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Requires +1 weapon to hit. Resistances: 100% Cold and Electrical, 50% Fire, Crushing and Piercing. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells.

Перед тем как нажать Enter, запомните, что...

...Ловушек в игре очень, даже ОЧЕНЬ много. Будьте бдительны! Всегда проверяйте каждый сундук или ящик: каждый третий из них заминирован! Имеются различные тактики борьбы с ловушками, но из них наиболее эффективны три.

1. Применяем на мага заклинание Mirror Image и пускаем его по подозрительному коридору. Плюсы: ловушку можно не обнаруживать; даже если в колдуна вылетит огненный шар, он убьет (внимание!) лишь одно зеркальное отражение. Минусы: ловушки с заклинаниями Hold person и Charm на зеркальные отражения не клюнут, а попадут прямо в мага; количество зеркальных отражений ограничено.

2. Применяем на колдуна заклятье Minor Globe of Invulnerability и пускаем его вперед. Плюсы: в отличие от Mirror Image, можно обезвредить неограниченное количество ловушек. Минусы: магия выше третьего уровня все же подействует; не защитит от механической западни (стрелы и каменные блоки).

3. Обнаруживаем ловушки способностью Find Traps вора ПЛЮС заклинанием Detect Traps у клирика. Заклинание позволяет обнаружить ВСЕ ловушки, в то время как вор может что-то пропустить. Найденные ловушки убираем либо первыми двумя способами, либо способностью Remove Traps у вора (щелкаете на Thieving — как при Lockpick, а затем на красную линию западни).

Лучше всего, конечно, использовать навыки вора, но вот обезвредить ловушку можно не всегда — шанс на ее устранение напрямую зависит от развитости Find Traps. Обязательно доведите его хотя бы до 70%!

Однако надо атаковать в первую очередь мумию (чтобы не успела заразить), потом уж самых зомби или вайтов. Кстати, неплохо было бы послать вперед скелетов, чтобы они приняли на себя магические стрелы вайтов, или защитить мага Shield (неуязвимость от Magic Missile) и послать его вперед. В саркофагах будут свитки с Shield, Chant, Colour Spray и Magic Missile, зелья и жреческие заклятия.

Сейчас идите на запад, в зал с новыми противниками. В первую очередь выносите скелетного мага (не забудьте подобрать еще одни наручни AC 8!), затем воины бьют огромных скелетов, а маги атакуют заклятиями лучников.

В следующем холле будет король скелетов, Kresselak. Он попросит уничтожить жрицу богини Холода. Выходите в Vale of Shadows и идите в центральную пещеру, которую охранял гигантский йети. Перед заходом в пещеру примените Haste на бойцов. После разговора уничтожьте клеричку атакующими спеллами. Ударить ее, к слову, можно только оружием +1 и лучше или магией. С йети пусть разбираются вызванные скелеты и воины. После сражения возьмите с тела жрицы +1 булаву. Вернитесь к Kresselak и поговорите с ним. Все! Пора возвращаться в Кулдалар. После разговора с друидом на глобальной карте появится новое место, храм Temple of the Forgotten God.

В новой области прямо у входа в храм встретится убегающий гигант. Остановите его и расспросите обо всем происходящем. Внутри храма будет два типа врагов: клирики в голубых одеждах (Acolyte) и великаны (Verbeeg).

Verbeeg

Жизни	50
Armor Class	3
THACO	12
Урон	1D10 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Обыщите комнаты на западе. В двух сундуках есть шанс найти лук +2, средний +1 щит, шахматную фигуру вызова существа или кольцо с 1 к AC и THAC (две вещи из перечисленных). В библиотеке найдется масса книг и свиток с заклятием Skull Trap, уже вторым спеллом третьего уровня. Теперь идите на восток храма и на север. На лестнице надо обезвредить усыпляющую ловушку.

На следующем этаже будет длинный коридор. По бокам его увидите четыре комнаты, в двух из которых найдется парочка магических вещей. Это короткий меч of Lesser Phasing и полуторная бастарда с дополнительным ударом огнем или кожаная кольчуга +1 с дополнительной защитой от тупого оружия и ледяной меч +2, в 2% убивающий врагов замораживанием.

Далее по коридору будет отряд из двух клириков и трех великанов, их охраняющих. Разбираться желательно сначала с великанами... Если будет очень тяжело, то можно кинуть огненный шар из ожерелья. Коридор выведет в святилище храма, где валяется несколько тел, с одного из которых надо поднять странный напиток. В святилище искомого квестового предмета не окажется, посему уходите в Кулдалар, к друиду.

Вторая глава

У мага в городе появились новые заклятия. Верхние этажи подземелья полностью заняты человекоящерицами и их союзниками.

Tough Lizard Man

Жизни	33
Armor Class	4
THACO	16
Урон	3D4 (Slashing) 3D4 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Lizard Man Shaman

Жизни	30
Armor Class	4
THACO	17
Урон	3D4 (Crushing) — X2
Особые атаки	Priest spells level 1-3
Особые защиты	Нет

Начинается с появления в Dragon's Eye. Сразу начнется жаркий бой, в котором надо по максимуму использовать заклятия. После битвы откройте два сундука (на севере от входа), в которых будет 15 противоядий, магическая +1 амуниция к стрелковому оружию и свиток с Protection from Normal Arrows. Идите на юг. По дороге встретятся жуки, плюющиеся ядом. Их атаку лучше выдерживать одним воином, а затем подводить остальных героев, уже вступив с ними в рукопашную схватку.

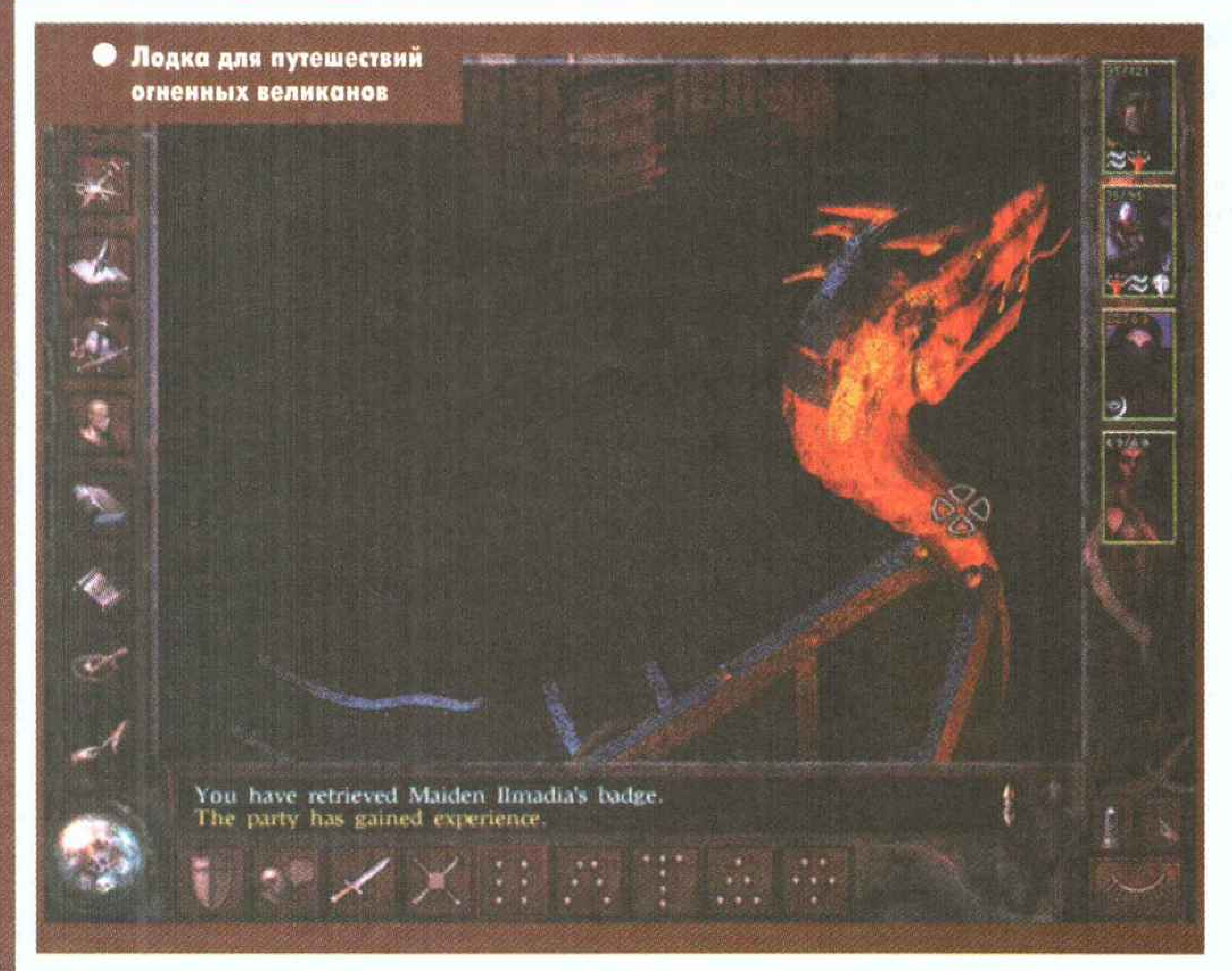
Bombardier Beetle

Жизни	16
Armor Class	4
THACO	19
Урон	2D6 (Slashing) — X1
Особые атаки	Gas Cloud that can stun and damage
Особые защиты	Нет

Еще на юг и на восток, через мостик. По дороге будет парочка Wrath Spider плюс два Phase Spider, умеющих телепортироваться и отравлять. Рядом находится Sword Spider, он смертельно опасен в рукопашной, поэтому рекомендую несколько секунд держать его самым сильным из бойцов, одновременно заставляя всех остальных персонажей применять атакующие заклятия.

Phase Spider

Жизни	44
Armor Class	5
THACO	12
Урон	1D6 (Piercing) — X2
Особые атаки	Poison
Особые защиты	Ability to phase. Immune to web, -2 AC vs. Missile



Лодка для путешествий огненных великанов

Sword Spider

Жизни	45
Armor Class	3
THACO	12
Урон	2D6 (Piercing) — X4 (!!!)
Особые атаки	None
Особые защиты	Immune to web spell, -4 AC vs. Missile

Wrath Spider

Жизни	27
Armor Class	1
THACO	14
Урон	1D6 (Piercing) — X1
Особые атаки	Drains strength -5
Особые защиты	Requires +1 weapon to damage. Immune to web spell. 15% magic resistance. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

С тела, которое ел паук, возьмите журнал, +2 меч с бонусами сопротивления к посохам и кислоте и пару видов магических стрел. С места, где находится тело, еще хорошо бы обстрелять трех пауков на юге, через ручей. Все равно они добраться до героев не могут. Теперь прорывайтесь в северо-восточный угол. Там, у статуи гигантской змеи, встреча с королем лизардов, двумя шаманами и многочисленной охраной. Советую применить магию Haste на бойцов, затем Slow — на врагов. Вдобавок можно кинуть в недругов молнию Lightning, в самую кучу. К слову, перед битвой советую заранее вызвать скелетов.

В статуе: свиток с Fireball, Monster Summoning I, Detect Evil, кольцо сопротивления стрелам и огню. У одного из охранников также будет крутой магический кинжал с +5 к THACO, что очень круто. Теперь идите на юг, убивая человекоящериц и обнаруживая пропавших жителей города. В юго-восточном углу будет проход на следующий уровень.

Сразу ступайте на восток и по проходу двигайтесь чуть на юг, убивая ящериц. Как дойдете до моста, не шагайте по нему на юг, а сверните на запад. Там, убив парочку шаманов, надо найти мальчика, сына кузнеца, и сказать ему, что дорога из пещер свободна. Перейдите через мост и готовьтесь встретить в пещерке первых зеленых троллей.

Тролль

Жизни	46
Armor Class	4
THACO	13
Урон	1D6+1 (Slashing) -X3
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Regeneration

Ребята они мощные, и что самое неприятное, трудноубиваемые. Когда тролль будет хорошо порезан на куски и поранен заклятиями, он упадет на землю и останется лежать в бессознательном состоянии. Через некоторое время он оживет (если тело оставить в покое). Чтобы полностью убить тролля, требуется использовать на него, пока он без сознания, любое огненное или кислотное заклятие. Можно также бить тело оружием с дополнительной атакой огнем или кислотой.

Итак, если пройти еще на юг, встретится большой подземный зал с вражеским клириком и несколькими троллями. Советую попытаться зачаровать человека и скелетами занять троллей.

Когда битва будет выиграна, осторожно пройдите чуть на восток пещеры, там увидите еще трех клириков и нескольких троллей. Хорошо бы использовать на людей Silence или Hold Person и на время оставить их в покое, так как тролли — более опасные бойцы. Не убейте случаем дружественного клирика в центре! После сражения с ним надо поговорить ради экспы и возможности безопасно выспаться под его присмотром.

Вернитесь ко входу на уровень и теперь ступайте на восток. Сначала появятся два Phase Spider, а затем подтянутся кислотные жуки. А еще немного на север будет несколько Sword Spider. Ребята они серьезные, поэтому постарайтесь быстро убить их магией. Было бы неплохо взять под Mental Domination парочку троллей рядом и заставить их драться с пауками. Итак, в юго-восточном углу находится переход на третий уровень.

Однако перед тем как отправляться туда, сходите в самый северо-восточный угол области, а оттуда пройдите по туннелю на юг. Если удастся справиться с тучей жуков (можно использовать свиток с защитой от кислоты, который находится после сражения с королем ящериц), то найдется меч +2, вводящий врагов в замешательство, плюс волшебная +2 секира.

На третьем этаже подземелья вас сразу встретит куча нежити во главе с бессмертным лейтенантом. Настоятельно рекомендую отогнать нежить клериком, иначе отряд просто могут смять числом. Уничтожьте гигантского скелета при помощи магии — нескольких Magic Missile. Потихоньку отстреливайте вайтов, пока часть их товарищей разбежалась. Первый отряд нежити уничтожен, посему двигайтесь на юг. Быстро вынесите лучников-скелетов, чтобы захватить их волшебные стрелы. Blast Skeleton лучше всего убивать издалека с помощью одной Magic Missile — так его взрыв никого не заденет. Пошлите вора в режиме невидимости вперед на восток, там он должен найти еще два отряда нежити. Пусть маг издалека стреляет в них файерболами, а второй маг ставит Skull Trap на пути между врагами и отрядом. Таким образом уничтожьте оба отряда и шагайте вдоль западной стены уровня на юг. Оттуда вынесите еще один отряд вайтов и идите на восток. За мостом, в доме в юго-восточном углу, предстоит неслабая драка с некромантом и его свитой.

Presio

Жизни	80
Armor Class	8
THACO	13
Урон	Presio's Dagger 1D4+2 (Piercing) +2 THACO (Poison damage) — X1
Особые атаки	Mage spells levels 1-6 (Возможен Cloudkill)
Особые защиты	Necromancer's Robe, постарается использовать на себя спелл Protection from normal missiles

Тактика борьбы следующая: вызываем тварей перед отрядом и кидаем три-четыре огненных шара (пусть маг их выучит по максимуму) примерно в центр комнаты. Если враги всполошатся, то на них бросятся вызванные твари. Своих союзников вы тоже сожжете, но это неважно. Магичка в центре комнаты может успеть создать Mirror Image и начинать кастовать всякие вредные спеллы. В этом случае просто закидайте ее Magic Missile. Осторожно обезвредьте ловушки с трех ящиков у северной стены и обыщите их. Найдете свитки с Haste, Vampiric Touch, Skulltrap и Confusion. Также с тела магички и из ящиков возьмите магические вещи: кинжал, цепь "утренняя звезда", хороший плащ для мага и арбалет. Теперь идите к северо-восточному углу карты. Осторожно — много ловушек! Открывайте дверь, выспитесь, и попадете на четвертый этаж локации. Тут вас встречает "добрый клирик", неведомо что делающий в такой глуши. Дверь за ним ведет в основную часть карты, а дверь чуть севернее — к библиотеке. У ее хозяина можно купить магические заклятия.

Итак, идите в северо-западную часть карты, но пока не взламывайте запертые двери. Поищите дверь, которая приведет к четырем приключенцам. Они начнут атаковать жрецов и ящериц, а вы помогайте им — это в ваших интересах.

Elite Yuan-Ti

Жизни	49
Armor Class	2
THACO	13
Урон	Топор 2D4+1 (Slashing) Дубинка 2D4+1 (Crushing) Меч 2D4+1 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Жрец Yuan-Ti

Жизни	63
Armor Class	0
THACO	11
Урон	2d4 -X2
Особые атаки	Priest spells levels 1-5
Особые защиты	Нет

В северной части уровня будет масса слабых ящериц, в них можно попытаться кинуть огненный шар, если при этом не задевать союзников-приключенцев. С тела библиотекаря и клирика, который первым встретил отряд, возьмите ключ, наручни AC6 и два напитка невидимости. Вызывайте на подмогу скелетов и животных и пробивайтесь к восточной кромке карты: в ее центре будет жрец-змея, который постоянно вызывает троллей и ящериц. Его нужно убить как можно быстрее, иначе придется постоянно драться с создаваемыми им тварями. После "зачистки" уровня поговорите с выжившими приключенцами, чтобы поспать, и убейте их ради стрел, классного кинжала мага и огненного +2 меча. В центральной зале из статуи ящерицы возьмите три напитка увеличения AC. В комнате чуть восточнее найдутся два крутых магических оружия (насколько крутых — это уж как повезет).

Из статуи змеи в северо-восточном углу вытащите карты с заклятием Blur и шагайте в юго-восточный угол, где находится переход на пятый этаж. В узком коридорчике хорошо вызвать вперед отряда несколько скелетов, которые не боятся мечников и лучников врага. Они должны блокировать ящериц, пока сзади их поддерживают маги. Не обращайте внимания на маленькую девочку, а идите вперед. Дверь, ведущая на север, приведет (осторожно, ловушка в проходе!) к залу с тремя сундуками: в них свиток с Non-Detection и одна случайным образом выбранная магическая вещь.

Идите по коридору дальше на север. За следующей дверью будет проход с ловушками и несколько лучников-ящериц. Дверь на юге приведет в зал с массой лучников, которые просто расстреляют всех, кто сунется к ним без тщательной подготовки. Во-первых, создайте все шесть существ, во-вторых, ускорьте их и себя Haste, а в третьих, активно кидайте огненные шары и делайте Mental Domination. У одного из врагов найдется суперкрутой лук Messenger of Sseth, да еще вы найдете массу стрел, деньги и суперлечение (берегите эти бутылочки, они еще пригодятся в будущем!). Дальше на восток и в дверь на юг. Она ведет в пыточную комнату. Тут же встретится новый тип ящериц, Histachii. Чтобы ударить их, требуется магическое оружие. В стене около книжной полки (справа) будет выдаваться каменный блок — нажмите его, чтобы открыть на юге секретный проход. Он ведет к жрецу и двум чемпионам-ящерицам. Убивайте бойцов магией! Они весьма сильны в рукопашной. Из ящика возьмите свитки с Mirror Image, Icelance и магический метательный топор, который всегда возвращается в руку. Кольцо жреца проклято!

В книжных ящиках в пыточной комнате найдете свитки с Ghost Armor и Knock. Выходите обратно в коридор и идите по нему на север. Дверь справа приведет к помещению со статуей гигантской змеи, охраняемой жрецом и массой ящериц послабее. Еще на север по коридору, и готовьтесь уничтожить многочисленный отряд врагов, охраняющих северную дверь. Огненные шары и вызванные существа — вот рецепт сражения. Дверь, кото-





Чем огромнее враг, тем, как правило, он сильней

рая ведет на запад, вам нужна. Минуйте пару комнат-"кухонь" с человеческими телами, и в самой западной комнате обнаружится три сундучка с магическими вещами. Можно найти там щит с AC4 (или щит с AC3, делающим обладателя неуязвимым для водных элементалей) и броню Baleful Armor, которая предотвращает все вражеские заклятия и способности очаровывания и запутывания. Дверь в коридоре, что ведет на север, откроет путь к главной хозяйке подземелья. Там находится уже встреченная героями маленькая девочка, которая обратится в огромную полубогиню.

Yxunomei

Жизни	91
Armor Class	-4
THACO	7
Урон	2D8 (Slashing) — X5 (!!!)
Особые атаки	Spells
Особые защиты	Required +2 weapon to damage, Resistances: 100% Fire and Electrical, 70% Magic and 50% Cold.

Поэтому остановитесь перед дверью, выпейте вором бутылочку невидимости и спокойно заходите им в комнату босса. Говорите с ней, затем обнаруживайте все ловушки и обезвреживайте их. После сего несложного труда верните вора к команде, что стоит в коридоре, и спите. Проснувшись вы увидите, что босса нет: просто вырежьте ящериц и из сундуков возьмите шлем с AC1 и иммунитетом к устрашающим спеллам, а также стрелы, деньги и напитки.

Снова поспите (запоминайте максимум заклятий Agannazar's Scorcher всеми магами!) и ищите сбежавшего босса. Скорее всего, она найдется в уже зачищенной от ящериц комнате в северо-западном углу. Перед битвой усильте и ускорьте отряд. Выдвиньте вперед парочку воинов, но не подходите к ней, пока она не скастует около себя убивающее облако. После чего босс начнет призывать скелетов, которыми окружит воинов, а затем пойдет в рукопашную. Маневрируйте воинами между скелетами, чтобы оказаться подальше от босса, пока маги используют на ней все известные им Agannazar's Scorcher. После победы выходите из Dragon's Eye и спокойно путешествуйте в Кулдалар. Там героев уже ждут неоороги. Уничтожьте их, навестите друида и смотрите сценку. На втором этаже будет умирать истинный друид: возьмите его посох и на глобальной карте идите в новую локацию Severed Hand.

Третья глава

После встречи с привидением зайдите в замок. На первом этаже сразу встретится оппозиция из неживых гоблинов и орков. Их способности, показатели и сопротивления во многом схожи с неживыми эльфами (см. ниже). Идите по проходу и из куч подберите свиток с Emotion: Hopelessness и секиру +2. Опасайтесь неожиданных появлений врагов: всегда имейте под рукой шесть созданий-союзников. Максимально используйте Fireball, особенно по скоплениям вражеских лучников. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Опять встреча с врагом: возьмите из стола рядом свиток с Emotion: Courage. В юго-западной части карты будет толпа волков и гоблин, после их уничтожения возьмите с тела зеленокожего мешок Bag of Holding, правда, он немного сломан. В северной части области будет еще один большой отряд гоблинов и немного орков. Они охраняют комнату со свитком Animate Dead и одним магическим предметом (обычно это жреческая палица). Теперь у западного края карты найдите кучу хлама, по которой можно забраться наверх. В этой части третьего этажа спокойно уничтожьте нежить. Тогда стопроцентно найдете Misery's Herald, цепь с +5 против эльфов и +4 против всех остальных. Как возьмете эту вещичку, из кучи хлама появятся еще несколько врагов, включая парочку теневых огров. Вернитесь на второй уровень и с него поднимайтесь по лестнице в самом центре. Деритесь со скелетами. В западной части уровня будет один магический щит, чье качество меняется от случая к случаю. Продвигайтесь вдоль южной кромки карты к юго-восточной части уровня. По пути надо будет разобраться нежитью в коридорах и в комнате за дверью. Тут же можно взять лифт, если нет желания открыть еще одну дверь на востоке и после битвы получить левый отравляющий кинжал. Теперь по лифту поднимитесь на этаж выше. Обратите внимание на теней — Soul — и расправляйтесь с нежитью.

Soul

Жизни	30-45
Armor Class	3-5
THACO	16-17
Урон	1D10 (Slashing) — X1
Особые атаки	Vampiric spells like life tap.
Особые защиты	Requires +1 weapon to hit. 100% Cold resistance. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells.

В одной из комнат будет магический короткий меч с +1 к ловкости. Тактика зачисток комнат такая: кидайте в темноту три-четыре файербола, затем делайте Mirror Image и добивайте выживших Magic Missile. Поднимитесь на следующий этаж. Описанной тактикой надо зачистить еще три комнаты. В двух из них, в куче хлама, найдется арбалет повышенной меткости и первая деталь механизма. В третьей комнате с тела Shattered Soul возьмите призрачный плащ с сопротивлением к магии и хорошей защитой.

Вернитесь на третий этаж и оттуда найдите в центре лестницу, что ведет наверх. Вежливо поговорите со скелетом-воином, что стоит чуть на севере: убить его все равно нереально. От него и начинайте исследование уровня. Всего в теории пять башен, в каждую из которых можно попасть из этого круглого холла, где сейчас находятся герои. Итак, открываем двери в комнаты, идя по часовой стрелке. На востоке от мирного скелета будет обычная спальная: в столе лежит свиток с Emotion: Hope. Далее на восток будет первая лестница.

Она приведет в башню с эльфийскими мечниками.

Shadowed Elf Warrior

Жизни	24-48
Armor Class	1-3
THACO	15-17
Урон	Меч 1D8+2 (Slashing) Лук 1D6+2 (Piercing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Shadowed Elf Cleric/Acolyte

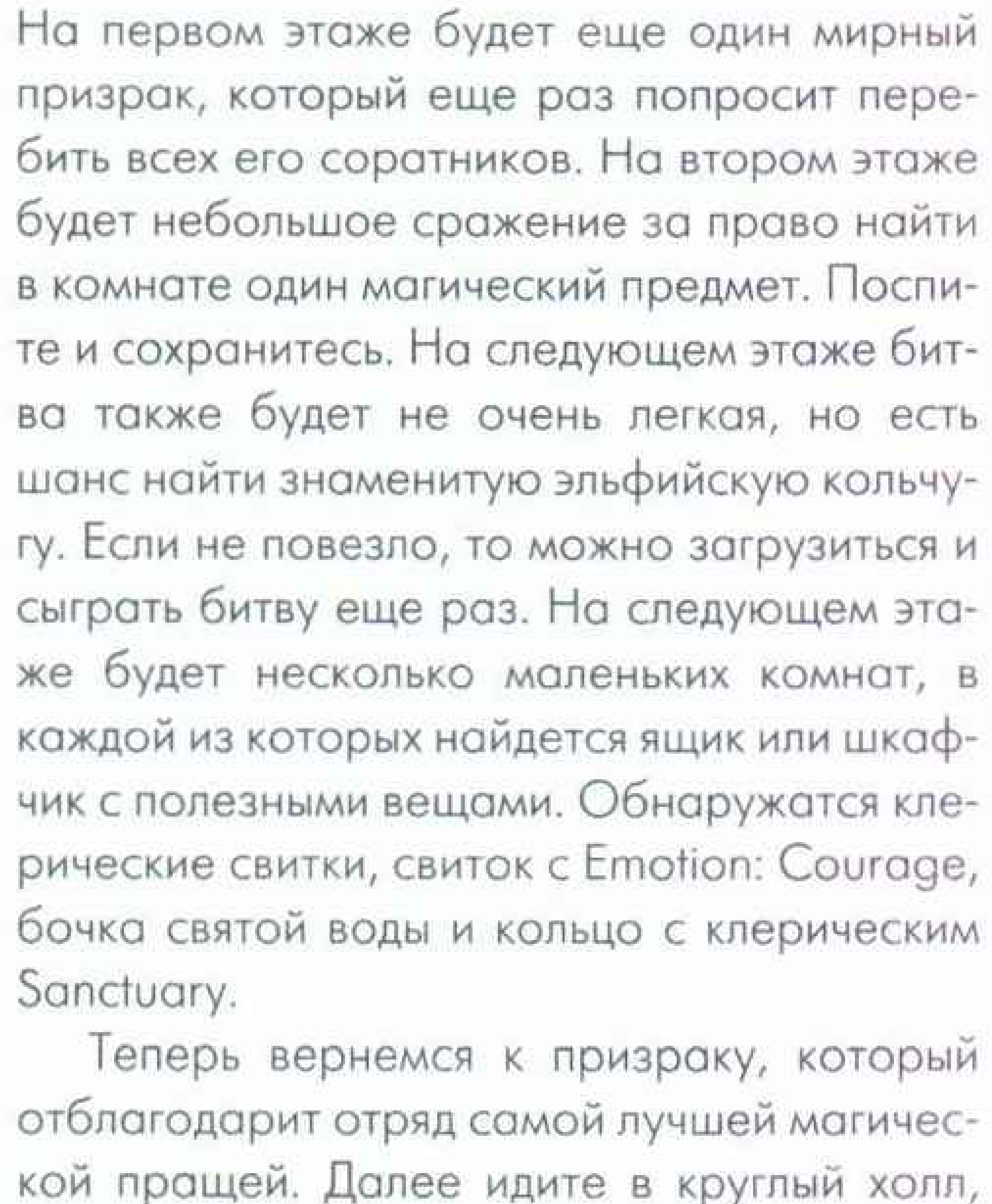
Жизни	21-48
Armor Class	0-4
THACO	14-17
Урон	1D6+3 (Crushing) — X1
Особые атаки	Priest spells level 1-4 (mostly defensive)
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Shadowed Elf Mage

Жизни	19
Armor Class	6
THACO	17
Урон	1D6+2 (Crushing) — X1
Особые атаки	Mage spells Levels 1-3
Особые защиты	Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells

Открывайте двери на первом уровне. Сзывайте вперед тварей и одним воином дойдите до центра помещения. Появятся враги, отступайте воином и закидывайте вражин файерболами. После битвы надо взять одну магическую вещь из хлама у восточной стены. Поспите. Теперь поднимайтесь на второй этаж башни: тут сражаться легче, так как враги уже изначально видны. Они стоят около карты и обсуждают военные планы. Из двух столов в комнате берите вторую механическую деталь плюс свитки с Icelance и Stoneskin. Поднимайтесь на третий этаж, где надо будет перебить одиночек-эльфов, что достаточно легко, и найти один магический меч, 40 +2 стрел и зелье силы облачного гиганта. На четвертом этаже будет дух, который даст очень-очень долгий квест, выполнить который удастся только ближе к финалу игры (и то только ради экспы). Спускайтесь теперь из башни обратно в круглый холл и исследуйте комнату восточнее первой лестницы. В столе возьмите свиток с Cone of Cold. Если поговорить с девочкой, то она разрешит отряду поспать (другим способом в этом районе поспать не удастся). Вторая лестница, что на востоке и юге, ведет в башню лучников. На первом этаже договоритесь с призраком убить всех воинов-эльфов и поднимайтесь на второй этаж. Против толп лучников огненные шары особенно эффективны, а нескольких вражеских воинов пусть сдерживают ваши бойцы. После сражения зайдите в светящийся проход — попадете к еще одной куче лучников-эльфов. Отсюда есть лестница наверх, которая приведет к паукам на крыше башни (ничего полезного нет). В столе будет свиток с Belton's Burning Blood. Есть еще переход в другую комнату на западе, но пока вам туда не нужно. Вернитесь к призраку на первом этаже, доложите об успехе и уничтожьте создание. С тела возьмите сапоги скорости, одну магическую вещь (это может быть эльфийская магическая кольчуга, а может, и левое кольцо для рейнджера) и третью механическую деталь.

Теперь находите третью лестницу на самом юге. Она ведет в башню эльфов-клериков.



На первом этаже будет еще один мирный призрак, который еще раз попросит перебить всех его соратников. На втором этаже будет небольшое сражение за право найти в комнате один магический предмет. Поспите и сохранитесь. На следующем этаже битва также будет не очень легкая, но есть шанс найти знаменитую эльфийскую кольчугу. Если не повезло, то можно загрузиться и сыграть битву еще раз. На следующем этаже будет несколько маленьких комнат, в каждой из которых найдется ящик или шкафчик с полезными вещами. Обнаружатся клерические свитки, свиток с Emotion: Courage, бочка святой воды и кольцо с клерическим Sanctuary.

Теперь вернемся к призраку, который отблагодарит отряд самой лучшей магической пращей. Далее идите в круглый холл, откуда загляните в комнату на западе. У торговца можно купить массу классных стрел и болтов, а также амуницию +2 для пращи. Последнего купите побольше, чтобы снарядить магов. Идите ко второй лестнице, что ведет в башню к лучникам-эльфам. Поднимитесь в комнату, где нашли свиток с Belton's Burning Blood, и идите в проход на востоке. Пробейтесь через врагов на каменном мосту, и окажетесь в башне магов. Главное — сразу кинуть огненный шар и вызвать клериком Flamestrike (как только откроются двери в центре). Вашу добычу составят свитки с Greater Malison, Improved Invisibility, Protection from Normal Missiles плюс журнал Evayne. В том ящике, где лежит журнал, есть шанс найти посох +3 или плащ, защищающий от магии, но уменьшающий ловкость на 2. Теперь поднимитесь на следующий этаж. У библиотекаря берите книжки, особенно ту, что по Mythal.

Поднимитесь на следующий уровень и там отдайте через разговор призрачному магу все четыре механические части. Снова поговорите с ним и обратитесь к личу Larrel. Через разговор он найдет способ использовать имеющийся у героев Heartstone Gem. Теперь на карте появилась новая локация — Dorn's Deep.



Четвертая глава

У мага в городе появились новые заклятия. Заходите в подземелье, преодолев чисто символическое сопротивление орогов. Внутри отряд встречают микониды, то есть человеко-грибы. На расстоянии они плюются спорами, которые заставляют героев впасть в ярость, замешательство или вообще в состояние паралича. На борьбу бросайте воинов или вызванных существ. Заклятия магов не очень помогут. В центре уровня будет красивые статуи гномов и несколько эттинов.

Эттин

Жизни	70-95
Armor Class	2
THACO	7
Урон	2D8 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Спуститесь на самый юг подземелья, где найдется вход в пещеру. Перебейте четырех эттинов и возьмите бутылочку Razorwine Extract. Теперь идите к входу на уровень и от него следуйте по узкой дорожке земли на восток, к северо-восточному углу. Там находится вход в жилище мага. Вежливо поговорите и предложите заняться бартером. Купите заклятия пятого уровня и нужные бутылочки. После торговли просите поделиться информацией и сообщите о находке Razorwine Extract. Теперь идите в центр карты и оттуда — на восток. Перейдя мост, партия окажется у входа на следующий этаж.

Требуется преодолеть мост через участок лавы. Но вам мешает смешанный отряд из темных эльфов, нео-орогов и орков-лучников по бокам. Вначале вышлите вперед невидимого вора, пусть он разведает обстановку. Учтите, что с момента начала боя прямо к партии телепортируются еще два Phase Spider. Чтобы выиграть сражение, советую вначале выманить стоящих на мосту темных эльфов-бойцов. Затем вызывайте элементалей на мост и кидайте по огненному шару в орков с обеих сторон. Если продвинуться по мосту еще дальше, то произойдет битва с двумя темными магами. Они обожают огненные заклятия, к которым имеет иммунитет огненный элементаль. Очень неприятно, что маги обожают и Mirror Image, поэтому придется вначале произвести обстрел Magic Missile по каждому.

За мостом с обеих сторон будут комнаты с орогами и их генералами. В северо-западном углу будет комната с переходом в пещеру. Ее охраняют три эльфа-мечника и два лучника. Пользователям магии драться с ними сложновато, да и воинов они быстро убивают, посему вызывайте огненных элементалей и кидайте во врагов огненные шары.

Есть другая тактика: просто обкастовать бойцов всеми известными защитными и усиливающими заклятиями и повести их в бой. В пещере сразу встретится Амбер Хак, это на самом деле несчастный маг. После разговора сходите на запад. Из жилища эттинов ступайте в проход на юг, там найдете на теле несчастного человека книгу и мощную алебарду. Теперь шагайте в юго-восточный угол. Там и находится лидер орогов. С трупа возьмите письмо, двуручный меч +4 и первый Знак. Вернитесь к Амбер Хаку и выходите. Сейчас направляйтесь в северо-восточную часть карты: там произойдет еще одна встреча с темными эльфами. После битвы найдется крутая полная броня с AC 0 и топор с +5 против мясистой нежити.



● В бою с ящерицами надо по максимуму использовать заклятия!

Осмотрите северную часть уровня, чтобы в комнате с большим круглым столом (и статуями гномов) найти потайную дверь в северной стене. Посмотрите внимательно на стол, прежде чем пойти в проход. Внешний круг посвящен изображению молота и наковальни. Второй круг состоит из иконок перекрещенных топоров. Третий и последний круг — это сдвоенные кольца. Итак, на новом уровне вы видите огромный круг с кристаллом в центре. Наступив на неправильный участок круга, вы вызовете молнию, наступив на правильный, услышите, как сработали все остальные изображения круга (они теперь не вызывают молнии).

Итак, вы должны обойти круг (по узкой серой дорожке вдоль стены), не наступая на него, и наступить на изображение молота и наковальни. Это северо-восточная часть первого круга. Теперь наступите на изображение двух топоров второго круга — это на юге. В западной части третьего круга будет плита с изображением колец. Наступите и выходите из комнаты обратно в зал с большим столом.

Справа от входа стоит статуя гнома с опущенным топором (в то время как у других статуй он поднят). Щелкните на топоре и снова заходите в секретный проход. Ого! Теперь можно спуститься вниз по лесенке в центре круга. Осторожно! Рядом с телом — ловушка с огненным шаром!

В новой области пообщайтесь с призраком, который даст поручение убить местного лича. Переходите в район на севере. Тут надо будет сразу вынести толпу гулей и гхастов, но для вашей партии это уже несложно. Сходите на запад: в местных саркофагах есть магические вещи, но остерегайтесь ловушек. От входа идите на север, по ступенькам. Обыщите саркофаги по бокам и готовьтесь к бою с личом (бессмертным магом) и его союзниками. Враг сначала защитит себя от магии, затем использует огненный шар и начнет сзывать нежить.

Если не успеет перебить заклятие защиты от магии, то добивайте гада воинами. Обыщите саркофаги поблизости — в том, что близко от северной двери, будет ключ. Отворяйте, и окажетесь в новом месте. По этому залу идите прямо и откройте четвертую дверь слева. С тумбочки в углу маленькой комнатки с саркофагом возьмите кувшин лича.

Icewind Dale Trading Card Game?

Немногие знают, что для **Icewind Dale** была выпущена целая серия **Trading Cards**, т.е. карточная игра наподобие (но и не более того) **Magic: The Gathering**, образцы "картона" которой (ID, не MTG!) вы можете видеть на этой странице.

Все начиналось как маркетинговая акция: во всех крупных магазинах совершенно бесплатно раздавался базовый набор Icewind Dale, вполне достаточный для сражений с друзьями. Благо упрощенность правил и непритязательность игровой механики позволяла. Но, видимо, руководство Interplay не до конца оценило потенциал как своей собственной компьютерной игры, так и созданного культовой в узких кругах дизайнерской студией **A Creative Experience** "побочного картонного продукта". Развязка банальна: буквально сразу после выхода ни того, ни другого не оказалось на складе. Моментально раскупили весь запас. И пока огорченные продавцы ожидали поступления второй партии дисков, Interplay и Virgin всерьез размышляли о том, не пустить ли им Icewind Dale TCG в свободную продажу и не сделать ли ее вообще постоянной, одновременно "пустив на картон" и другие свои компьютерные игрушки. Чем все закончилось, еще неизвестно. Но, сдается мне, о карточном Baldur's Gate II мы еще точно услышим...

Партией вернитесь ко входу и теперь зайдите во вторую дверь справа. Таким образом лич будет уничтожен. Кстати, если вы будете медлить с вышеуказанными действиями, то он будет до бесконечности возрождаться.

А теперь обыщите комнаты. Во второй слева будет крутая мумия.

Великая мумия

Жизни	70
Armor Class	2
THACO	11
Урон	1D12 (Crushing) — X1
Особые атаки	Disease
Особые защиты	Required +1 weapon to hit. Resistances: 100% Cold, 50% Crushing, Slashing, Piercing and Missile. Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells (pretty nasty critters)

В нескольких из них будут ценные магические вещи, да еще вы найдете три различных книги-журнала и еще три свитка (Antimagic Shell, Domination, Chaos). В конце коридора вас ждут Bronze Sentry. Мощные ребята в рукопашной схватке, но не очень живучи.

Отвлекайте созданными существами и поливайте магией. Воины участвуют в качестве поддержки. После сражения откройте дверь и выбирайтесь на свежий воздух.

Пятая глава

Тут сразу начнутся сражения с ледяными троллями.

Ледяной тролль

Жизни	20-44
Armor Class	5-8
THACO	13-19
Урон	1D8 (Crushing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, (minus) -100% Fire

Есть вариант созвать несколько элементалей и ими просто зачистить карту. Сопровождать элементалей может самый сильный воин или вор в режиме скрытности. В юго-западном углу вы должны найти мостик над бездной.

Попробуйте перейти по нему на другую сторону. У вас это не получится, о чем получите сообщение. Итак, шагайте в южную часть уровня, там найдется аж три огромные двери, которые ведут внутрь ледяного дворца.

Как обнаружите рабов, найдите Soth (у западной стены) и Gerath (у восточной). У Soth узнайте, как перебраться по шатающемся мостику, и он подарит отряду особую книгу. Далее общайтесь со вторым субъектом. Договоритесь принести ему ключик от двери. Поднимайтесь по лестнице на севере.

Вы окажетесь в логове ледяных саламандр.

Frost Salamander

Жизни	56-72
Armor Class	5
THACO	11-13
Урон	1D8 (Slashing) — X2
Особые атаки	Aura of Cold — Does 1D6 cold damage per round to 10' radius so keep your distance.
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, (minus) -50% Fire

Объясните охраннику, что хотите видеть их лидера. Поговорив с последним, попросите дать ключ, в чем вам не откажут. Для злых героев: далее есть возможность согласиться убить предводительницу восставших рабов. Снова поговорите с лидером саламандр и скажите, что она уже мертва (такой возможности не будет, если вы ее уже видели). Вариант — по-настоящему убить предводительницу. Теперь от лидера будет задание убедить рабов вернуться или убить их. Убедить не удастся, но если убьете всех рабов, то вернитесь за экспой.

Для добрых героев: отнесите ключ **Gerath**, и все рабы смогут убежать от саламандр. Найдите предводительницу восстания, **Vera**, и сообщите ей об успехе. В любом случае советую полностью перебить всех саламандр и других ледяных тварей во дворце, чтобы не упустить возможность получить дополнительный опыт. В ходе зачистки в западной части уровня найдется Vera. Если сообщить ей о бегстве рабов, то она тоже исчезнет. Однако если убить ее по заданию саламандр (или освободить рабов, но все же убить ее), то с тела возьмете +2 кинжал, +2 кожаную броню и амулет защиты +1. Особенно полезен амулет. Кстати, с тела лидера саламандр возьмите магическое замораживающее копье.

После зачистки уровня (элементарно делается элементалями, но можно вызвать теней) выходите из дворца и переходите по мостику в юго-западном углу. Внутри вас сразу встретит стая снежных волков. Сражаться с ними надо одному-двум крутым воинам с защитой от холода.

После сражения приметьте дыру в стене на севере и идите на запад. В небольшой пещере будет находиться саркофаг из человеческих костей, логово дракончиков и (на западе) проход, охраняемый парочкой ледяных великанов.

Frost Giant

Жизни	102-115
Armor Class	0
THACO	5-7
Урон	1D8 (Slashing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Cold resistance

В саркофаге найдутся проклятые наручни, кольцо с увеличением количества запоминаемых клериком молитв, пара ценных зелий (особенно Potion of Power) и свиток с клерическим Symbol of Pain. Теперь поищите в логове пятерых дракончиков. Там можно найти лютню для барда, деньги, хорошую кольчугу с AC 0 и неплохой полуторный меч. Атакуйте тварей и перебейте их всех. Идите на запад, мимо великанов. Говорите с их лидером, все время выбирая первую фразу. Так отряд получит второй Знак. Исследуйте западную часть пещер, населенную великанами, и тщательно высматривайте различные гигантские мешки. Найдется масса более-менее пригодного магического оружия (включая крутой отравленный кинжал Dagger of Venom), плащ защиты +2, клерические свитки с Raise Dead, Spike Stones и Swarm. В центре пещер находятся пленники. Сообщите им о победе над дракончиками и получите задание помочь им сбежать от великанов. Вернитесь к входу в пещеры и заходите в дыру, рядом с которой вы уничтожили стаю зимних волков. Там разберитесь с троллями, выспитесь и готовьтесь к встрече с магичкой **Kontik** и пятью темными рыцарями.

Магичка

Жизни	60
Armor Class	-2
THACO	9
Урон	n/a — X1
Особые атаки	Mage spells levels 1-9
Особые защиты	Ring of protection +2. Robe of the Evil Archmagi

Советую атаковать Kontik заранее вызванными и магически усиленными элементалями, в то время как рыцарями пусть займутся члены вашего отряда. После сражения возьмите с тела магички плащ, пригодный только для злых магов, кинжал с двумя халявными спеллами Cone of Cold за каждый день, шлем с улучшением AC на 2 и два кольца.

Одно из колец идентифицируется как кольцо защиты +2, а другое еще более полезно: оно увеличивает количество запоминаемых магом заклятий первого и второго уровня в два раза!

Из палатки возьмите ведро чистой воды и два свитка с заклятиями шестого уровня: Chain Lightning и Globe of Invulnerability. Теперь очистите от йети пещеру на севере и в ее западной стене найдите дыру. Выбирайтесь через нее во владения великанов. Вернитесь к пленникам и сообщите им о победе над созданиями в пещере. Теперь подойдите к великану, что охраняет дыру, и убейте его, выбрав в начале разговора вторую фразу (таким образом, остальные великаны не станут на вас нападать). Вернитесь к пленникам и говорите с ними. Вариант: освободить пленников можно, убив лидера великанов.

Советую перебить всех великанов, чтобы получить экспу. Для этого вначале используйте клирические и магические заклятия Domination. После чего атакуйте врагов их же зачарованными соратниками. Когда убьете лидера, не забудьте обыскать его тело. После победы выходите из пещеры и идите в северо-восточный угол того уровня, на котором находится ледяной дворец. Вы обнаружите пещерку, что приведет к небольшому горному каньону. Отсюда можно выбраться в город, а можно пойти в следующее подземелье через нижний вход.

Шестая глава

Тут основные враги — это огненные саламандры и скелетные воины.

Salamander

Жизни	56
Armor Class	5
THACO	13
Урон	1D8 (Slashing) — X2
Особые атаки	Aura of Fire — Does 1D6 fire damage per round to 10' radius so keep your distance.
Особые защиты	Resistances: 100% Fire, (minus) -12% Cold

Сражение будет нелегким даже при поддержке элементалей, поэтому как можно лучше защитите их и своих бойцов всей доступной магией. Желательно еще повесить на бойцов по клерическому заклятию Resist Cold/Resist Fire. Прорывайтесь с боем на восток, перейдите через мост. Там, чуть северо-восточнее, найдется переход в другую область. Вас окликнет коротышка, с которым надо аккуратно переговорить. Вот нужные номера фраз в разговоре: 1, 3, 7, 4, 3. Заходите в дверь.

Вы окажетесь во внутреннем садике. В центре него находятся особые грибы — Shrieker. Их надо убить БЫСТРО, желательно всеми бойцами и элементалями при поддержке магов. Остальных пока игнорируйте. Пока жив хоть один такой гриб и он видит отряд, вы будете сражаться с постоянно прибывающими врагами.

Уничтожив неподвижные грибы, перебейте остальных врагов. Идите в проход на западе. Вы окажетесь в заброшенном поселении, где живут Амбер Хаки и слепые минотавры.

Слепой минотавр

Жизни	45
Armor Class	6
THACO	11
Урон	2D6 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Immune to all blinding spells

Вторые не представляют особой опасности, но вот Амбер Хаки могут сильно потрепать нервы с помощью своего взгляда, который делает Confusion на ваших ребят.



Кастуем дружественную магию — и вперед. Бить саламандр!

Журнал "Игромания" | компания "Новый Диск"

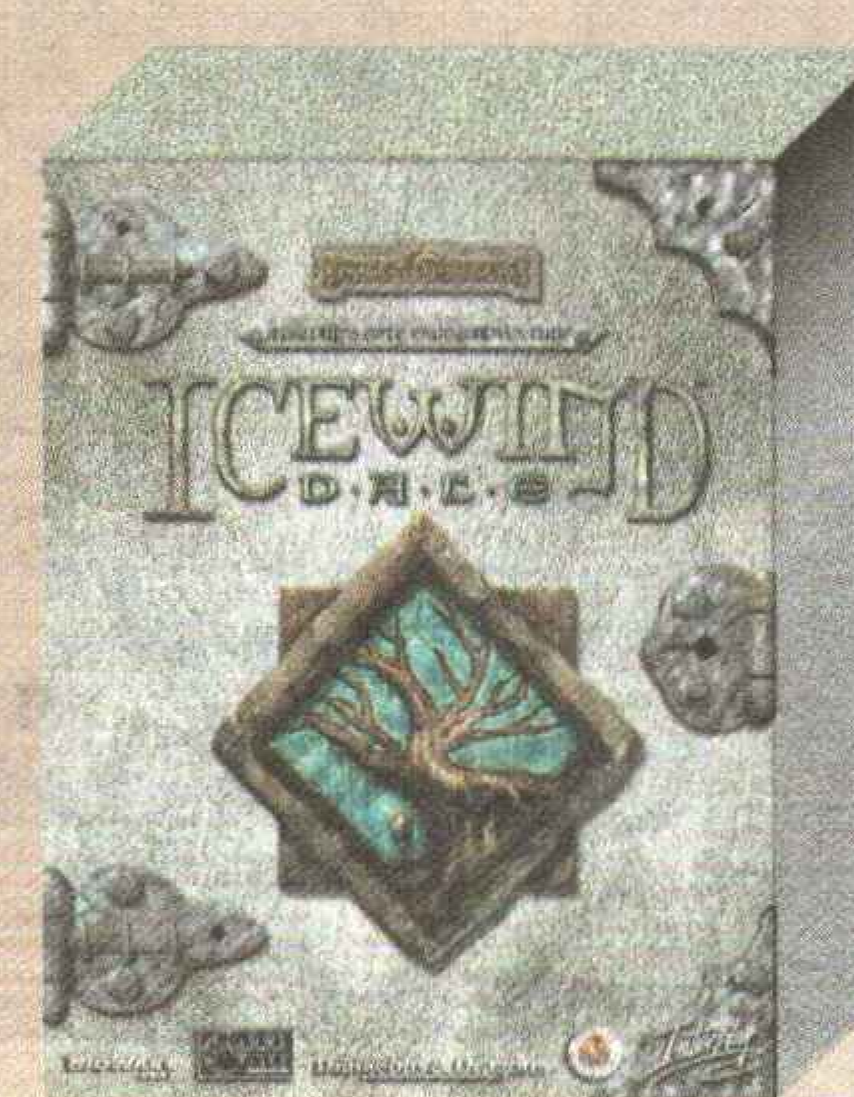
Мини-конкурс "ТРИ ПОЛЯ БРАНИ"

Baldur's Gate — Planescape: Torment — Icewind Dale

Приз — коробочная версия супер-ролевика Icewind Dale от компаний Virgin / Interplay и "Новый Диск" с уникальной документацией-путеводителем на русском языке!

Предыстория

Хит этого номера — Icewind Dale, и лучшую ролевую игру 1998 года Baldur's Gate объединяет не только вселенная AD&D, мир Forgotten Realms, один движок и общий издатель. Есть и чисто сюжетное сходство. По крайней мере, и "Врата Балдура", и "Долина Ледяных Ветров" связаны с одним персонажем — темным эльфом, мастером-рейнджером и спасителем человечества по совместительству... Те, кто уже догадался, мельком просматривают следующий параграф и судорожно заклеивают письмо в редакцию. Остальные читают дальше.



Итак, в Baldur's Gate этот профессионально владеющий двумя мечами герой встречался на одной из карт и предлагал помочь ему разделаться с небольшой бандой местных монстров. Многие, впрочем, предпочитали разделаться с ним и, следуя верным советам "Игромании", заполучить уникальные ятаганы и доспех. К тому же, один из кодов призывал этого типа игроку в помощь.

Icewind Dale же имеет к нашему парню более чем непосредственное отношение: действие игры начинается за 16 лет до его появления на поверхности под тенью Гребня Мира, в "Долине Ледяных Ветров".

Собственно, сам вопрос:

Так как все-таки зовут этого культового героя Forgotten Realms?

И еще кое-что

В принципе, для участия в конкурсе достаточно назвать лишь имя персонажа. Однако если несколько писем придут в один и тот же день, первенство будет отдано тому, кто наиболее подробно ответит на дополнительные вопросы. Они приводятся ниже.

1. Указанному выше герою была посвящена целая трилогия романов в стиле фэнтези (кстати, издававшихся и в России). Назовите автора и название серии.

2. В так любимом нами Planescape: Torment ни темных эльфов, ни рейнджеров как таковых нет. Зато есть персонаж из расы модронов, профессионально орудующий двумя арбалетами. Каково его имя и как он его получил?

3. К большому сожалению, непосредственно сражаться двумя мечами одновременно ни в Baldur's Gate, ни в Icewind Dale нельзя. Однако персонаж-рейнджер в случае, если использует лишь короткий или длинный меч (без щита), получает за это некий бонус. Опишите его подробнее.

Куда что присылать?

Ответы присылайте на e-mail либо на почту по адресу редакции.
E-mail: *editor@igromania.ru*
Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают сутки штрафа. На конвертах смотрится дата отправления письма (на штампе).

Конкурс проводится **до 20 августа**. Ответы и имя победителя будут опубликованы в **сентябрьском** номере в рубрике **"Мозговой штурм"**.

ЗАО "Новый Диск" — эксклюзивный дистрибьютор Virgin/Interplay в России.
*По всем вопросам обращайтесь по адресу **http://www.nd.ru** или **тел. 932-6178**.*

Umber Hulk

Жизни	64
Armor Class	2
THACO	11
Урон	1D12 (Slashing) — X3
Особые атаки	Umber Hulk Gaze
Особые защиты	Нет

Советую одеть воина в Baleful Male (так он избежит замешательства от взгляда), а остальных героев, участвующих в сражении, подвергнуть магическому заклятию первого уровня — Blindness. Можно выпить зелье Potion of Mirrored Eyes. Маги пусть держатся от битвы подальше, используя дистанционную магию. После сражений пойдите в юго-западный угол. Из местного дома выбегут пара Амбер Хаков, после их уничтожения зайдите через разбитую стену в дом и возьмите Pale Justice. Этот меч может быть использован только паладином, против злых тварей он равен оружию +7 (!!!). В восточной части уровня найдите несколько бочек, в некоторых из них будут лежать магические свитки: Power Word:Stun, Monster Summoning V, Power Word: Silence, Mordenkainen's Sword. Сейчас заходите в дом на севере.

Быстро разберитесь с двумя Хаками и, сделав вора невидимым (или применив заклятие невидимости на другого персонажа), разведайте область на востоке. Там стоит маг с охраной из тварей и двух железных големов. Приготовьте к битве элементалей и защитите их магией. Бросайте союзников на големов, а маги пусть бьют колдуна Magic Missile. Для победы хватит несколько залпов, да и противник не успеет скастовать Haste и Fireball. После уничтожения мага концентрируйте своих воинов на уничтожение големов.

Железный голем

Жизни	80
Armor Class	3
THACO	3
Урон	4D12 (Crushing) -X2
Особые атаки	Can cast Cloudkill
Особые защиты	Resistances: 100% Cold, Fire, Electrical, Acid and Magic. At least +3 weapon required to damage, Immune to fear, poison, petrification, confusion, charm, sleep, hold, and death spells.



Скелетов много. Клерик один. Но его вполне достаточно, чтобы распугать всю нежить

Магия против них почти бессильна. Уничтожив истуканов, вы тут же пронаблюдаете появление истинного мага.

Malavon

Жизни	60
Armor Class	3
THACO	15
Урон	Fire Kiss Dagger 1D4+3 (Piercing) 5% chance of casting Shroud of Flame. — X1
Особые атаки	All mage spells levels 1-9
Особые защиты	Robe of the Watcher

Он постоянно телепортируется и вызывает на подмогу тварей. Используйте на нем Power Word: Silence и атакуйте воинами. После сражения возьмите с его тела оружие, робу, свиток с Malavon's Rage и третий Знак. С тела "первого" мага возьмите робу злого мага и магическую вещь с кресла.

На юге от кресла находится комнатка с целой кучей полезных вещей. Одни только свитки: Monster Summoning VII, Flesh to Stone, Tenser's Transformation, Power Word: Kill, Incendiary Cloud, Shades, Death Fog, Death Spell, Disintegrate, Mass Invisibility, Finger of Death, проклятый амулет. Найдутся еще и различные зелья плюс семена. Выходите из помещения, а затем и из заброшенной деревни во внутренний садик.

Из него идите к лестнице на северо-западе. Она приведет в убежище воров.

Вор

Жизни	41
Armor Class	5
THACO	10
Урон	1D8 (Slashing) — X3
Особые атаки	Атакует в спину из тени, нанося тройное повреждение
Особые защиты	Нет

Советую всем колдунам применить Mirror Image, и как только появится сообщение, что вор атакует героя, сразу бежать им в любую сторону. Вор погонится вслед, но пока он будет бежать, успеет потерять невидимость. Итак, на первом этаже убейте двух крутых охранников, каждый из которых обладает отдельной комнатой. В комнате воина в красной броне с AC -1, в ящике у кровати, найдется очень мощное магическое оружие. С тела второго крутого охранника (Flozem) снимите пояс силы. В ящике на кухне возьмите мешок картошки. Поднимитесь на второй этаж. В ближайшей к лестнице комнате на севере спрятался уже известный коротышка-вор. С тела возьмите плюсовый щит, броню, крутой змеиный меч и эльфийские перчатки силы. В следующей комнате на западе находится **Marketh**, мастер-вор. С ним можно договориться, чтоб он отдал не только четвертый Знак, но и все вещи. Можно его и убить. С тела поднимите Знак, неплохую кольчугу для вора, ятаган с дополнительной атакой за раунд и проклятое кольцо окаменения. Из ящика в комнате возьмите пару зелий Potion of Mirrored Eyes.

Вернитесь в самую первую пещеру локации и оттуда пойдите в юго-восточный угол. Там будет охранная башня, ключи к которой даст девочка-гном. Перебейте внутри охрану и можете спуститься в подвал башни, чтобы переночевать. Выйдите из башни и в на юго-востоке найдите переход в другую область. Там будет предприятие по переработке руды гномами. Их охраняют несколько огненных саламандр. Перебейте тварей, и гном Guello поблагодарит за помощь. Запомните, что если пойти из этой области дальше на восток, то окажетесь в кузнице. Вернитесь на первую карту локации и идите в северную ее часть. Там будет колодец. Спуститесь по нему вниз и отдайте гному мешок картошки. В этой пещере требуется дойти до северо-восточного угла, убивая по пути Хаков и слабых гигантских жуков.

Гигантский жук

Жизни	84
Armor Class	2
THACO	12
Урон	2D8 (Slashing) — X2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Приготовьтесь к битве. Как только появятся Хаки, пейте героями все Potion of Mirrored Eyes и атакуйте. После победы заходите в образовавшийся в стене путь. Поговорите со встречающим гномом. Чуть на севере от него стоит темный эльф-купец. Приобретайте все продающиеся у него заклятия — они очень мощные. Кстати, броню гигантского жука можно отдать местному кузницу, чтоб он сделал из нее хороший щит. Это щит потом можно еще и улучшить у темного эльфа. У кузница обязательно купите самое лучшее лечение и берегите его до финального боя.

Выходите в кузницу и пробивайтесь через элементалей в юго-восточный угол.

Earth&Water Elemental

Жизни	84
Armor Class	2
THACO	9
Урон	4D8 (Crushing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Requires at least +2 magic weapon to damage.

Fire Elemental

Жизни	84
Armor Class	2
THACO	9
Урон	1D8 (Crushing) -X3
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Fire resistance, requires at least +2 magic weapon to damage.

В домике вас встретит эльфийка, которая возглавляет огненных великанов.

Fire Giant

Жизни	110
Armor Class	-1
THACO	5
Урон	2D10 (Crushing) или 2D10 (Slashing) -X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	100% Fire resistance

Ее нужно убить...

Эльфийка

Жизни	102
Armor Class	-3
THACO	4
Урон	Alamion Long Sword 1D8+3 (Slashing) -X3 1/2
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Black Swan plate armor, Argent shield

Постарайтесь сразу взять ее под контроль с помощью Mental или простого Domination. То же самое проделайте с великанами: используйте на них Disintegrate и прочие гадости, уже доступные магам. В это время вызванные и усиленные заранее элементали пусть сдерживают натиск всех бегущих на помощь великанов. После битвы возьмите с тела темную волшебную броню, щит с защитой от магии, неплохой меч и пятый Знак. Из ящичков в доме, где жила эльфийка, прихватите еще несколько неплохих магических вещей.

Идите на север кузницы. Там находится переход в следующую область. Кастуйте на всех членов отряда невидимость или пейте соответствующие бутылочки (вор пусть входит в тень). Бегите к центру карты: там находится идол. Игнорируйте тучи нежити, а сразу атакуйте именно идола самым мощным оружием и магией. Не забудьте заранее применить Haste на отряд. Как только идол будет уничтожен, умрет и вся нежить.

Клерик в центре карты даст последний, шестой, Знак. В северо-восточном углу у лестницы есть шесть маленьких табличек с разными изображениями. Щелкните их все, поспите, сохранитесь и поднимайтесь наверх. Побольше поговорите с врагом, а затем быстро убейте его. Это будет не очень сложно.

Brother Poquelin

Жизни	250
Armor Class	-8
THACO	6
Урон	All levels of mage and priest spells.
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Resistances: 100% Fire, 50% Cold, 50% Magic

Итак, отряд телепортируется в Истхэвен. Атакуйте циклопов: они сильны, но их мало, да и магию они слабо переваривают.

Циклоп

Жизни	91
Armor Class	2
THACO	5
Урон	6D6 (Crushing) — X1
Особые атаки	Нет
Особые защиты	Нет

Далее находим рыбака, которому отнесли сломанный меч в самом начале игры. Он подарит нам целенький +5 резак. С его помощью перебейте циклопов, охраняющих толпу горожан в юго-восточном углу карты. Получив благодарность городского клерика, заходите в храм, что стоит в северо-западном углу области. Внутри требуется подняться по лесенке наверх и приготовиться к сражению с мощным магом. Киньте в него иллюзии Death Spell и попытайтесь быстро добить выжившие копии мага. Не обращайте внимания на кристальных бойцов, вам их не убить.

Pomab

Жизни	12
Armor Class	7
THACO	20
Урон	1D4 (Crushing) — X1
Особые атаки	Wand of Lightning
Особые защиты	Resistances: 100% Fire, Cold, Magic, Electrical and Acid

После победы поднимитесь еще выше и проходите через светящееся зеркало. Однако перед этим приготовьте все защитные заклятия, атакующей магии сделайте по минимуму. Не используйте на отряд никаких заклятий и убедитесь, что у воинов в руках оружие от +3 и лучше. К слову, бойцы пусть возьмут в слоты для быстрого использования самые лучшие зелья: силы крутых великанов и Potion of Power. Проходите в зеркало. После сценки начнется само сражением с Большим Плохишом. Все полезные эффекты на отряде будут уничтожены, посему придется быстро кастовать самые лучшие защитные спеллы, пока демон медлит и кастует смертоносное облако. Воины в это время пьют из бутылочек. Сделав Haste и еще пару быстрых спеллов (вроде Defensive Harmony), атакуйте воинами демонами (смотрите, чтобы у них при себе было самое лучшее лечение!), а маги пусть отвлекают на себя големов. Пока колдуны носятся кругами (с дикими воплями: "Не бей, дяденька!"), бойцы должны порубить демона в капусту. Удалось? Поздравляю, вы победитель!

Belhifet

Жизни	350
Armor Class	-12
THACO	3
Урон	1D10+5 (Slashing) -X3
Особые атаки	All levels of mage and priest spells, weapon inflicts disease and poison damage
Особые защиты	Resistances: 100% fire, 100% poison, 50% cold, 50% magic.

Requires at least +3 weapon to damage. (Хе-хе, говорили вам, резак понадобится)!



Глеб Власенко
zimozul@mail.infotel.ru



Warlords: Battlecry

Камни, упавшие с небес

R&S: Вердикт

ЧТО: RTS **КТО:** SSG/Red Orb Entertaiment **НА КОГО:** Warcraft, Age of Empires **СКОЛЬКО:** P-233(PII-300), 64(128)Mb
ВМНОГЕРОМ: Интернет, сеть **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 7,5

В последнее время широкое распространение получила тенденция выпускать разнородные игры в рамках единой игровой вселенной. Дабы не ходить далеко за примерами, вспомним серию Might and Magic, позже породившую Heroes of Might and Magic, затем — Crusaders of Might and Magic и, как отдельный довесок для особо страждущих, фэнтезийно-карточный Acromage. Ролевка, походовая стратегия, трехмерный экшен и карты. А чем компания SSG хуже? Зачем им держаться в стороне? Авторы гениальных Warlords и не стали. После неуспеха (скажем так) третьей части сериала они решили копнуть в новом направлении. И, не называя игру четвертой частью, которая еще выйдет в неопределенном грядущем, выпустили RTS во вселенной Warlords. Чем несказанно всех удивили.

Получившаяся неожиданность оказалась, как ни странно, вполне играбельной. Warlords: Battlecry держится на одном уровне с грандами жанра, выдвигает ряд оригинальных выдумок и, конечно же, следует в русле традиций сериала. Далее вы сможете ознакомиться с ключевыми элементами игровой структуры, что поможет вам разобраться в геймплее обратившихся в реальновременную веру Warlords. И, конечно же, прочесть полное прохождение игры.

Комментарии к таблицам

В таблицах, которые вы встретите по ходу чтения руководства, в графе Стоимость в игре попадутся значения G, M, C и S. Обозначают они, соответственно, gold, metal, crystal и stone. Это необходимые ресурсы для постройки юнитов.

Параметр Стоимость означает цену юнита, закупаемого между миссиями. Цена указана в неких единицах, дающихся вам после каждого эпизода.

Раздел Урон означает количество и тип наносимого урона тем или иным юнитом. Буквы P, S, M, F и C означают piercing, slashing, magic, fire и crushing.



● Дерево миссий. Две общих, две светлых и две темных

Общие положения

Главным отличием Battlecry от собратьев по жанру является, пожалуй, то, что воплощение вашей личности, то бишь Герой, так же, как и прочие юниты, накапливает опыт, улучшает свои характеристики и переходит из миссии в миссию. Кроме того, герой может носить некоторое количество вещей, которые меняют его характеристики. Эти предметы надеваются на так называемую "куклу", то есть его схематическое изображение. Однако на развитии героя мы остановимся чуть позже, а о всевозможных солдатах поговорим сейчас. В игре участвуют девять рас, все с оригинальными юнитами, рассказывать о которых подробно нет никакой возможности. Тем не менее, вся жизненно важная информация о расах, попадающих под ваше руководство в одиночной игре, изложена в таблицах. Общие же для всех принципы таковы. Существует восемь типов юнитов и одно защитное строение.

Строитель (**builder**) — обладает возможностью строить здания.

Пехота (**infantry**) — обычный солдат, пушечное мясо.

Конники (**cavalry**) — солдат на лошади, сильнее и быстрее пехотинца.

Генерал (**general**) — способен захватывать здания.

Маг (**spellcaster**) — обладает двумя-тремя заклинаниями.

Летающий юнит (**flier**) — летает, в чем и заключается его преимущество.

Корабль (**ship**) — соответственно, плавает.

Осадное орудие (**siege weapon**) — это катапульты, тараны и прочее.



Под проливным дождем охранять замки абсолютно невозможно — обзор закрывает!

Башни — основной инструмент обороны в игре. Они стреляют, лучше или хуже — зависит от расы. Но все их показатели можно значительно улучшить, если загнать внутрь пехотинцев, числом до четырех. Лучник прибавляет 5 пунктов к урону и 1 к дальности, а солдат — 1 к скорости и 2 к ведению боя.

Юниты и апгрейды

В арсенале каждой расы может присутствовать несколько (либо отсутствовать вообще) определенных классов (см. таблицы), исходя из этого баланса вы и должны выбирать тактику.

В ходе игры все юниты получают опыт за убийство противника и повышают свои показатели. Когда миссия окончена, лучших вы можете перенести в следующую.

Строения тоже у всех разные. Хотя принципы схожи. Существует главное строение (замок, зиккурат, мистическая башня и др.), которое можно апгрейдить до пятого уровня. В зависимости от него в распоряжение строителей поступают новые постройки, а в уже существующих становятся доступными свои апгрейды. Например, строительство библиотеки у людей требует наличия замка четвертого уровня.

Немаловажную роль играют всевозможные апгрейды. Например, в кузнице гномы могут улучшить свою броню и навыки боя. А построив таверну, каждый юнит этой расы получает возможность за 20 монет выпить пива и, на радостях, временно улучшить свою скорость и урон.

Отдельного упоминания заслуживают "квестораздатчики". Для тех, кто играл в "Warlords" раньше, это не новость, для остальных же расскажу немного подробнее. Время от времени вам на карте будут попадаться храмы, мавзолеи, пирамиды и тому подобное. В них можно зайти и получить задание. Например, уничтожить сколько-то солдат противника или несколько его зданий. Или отгадать загадку. Или попросту принести в жертву определенное количество золота или другого ре-

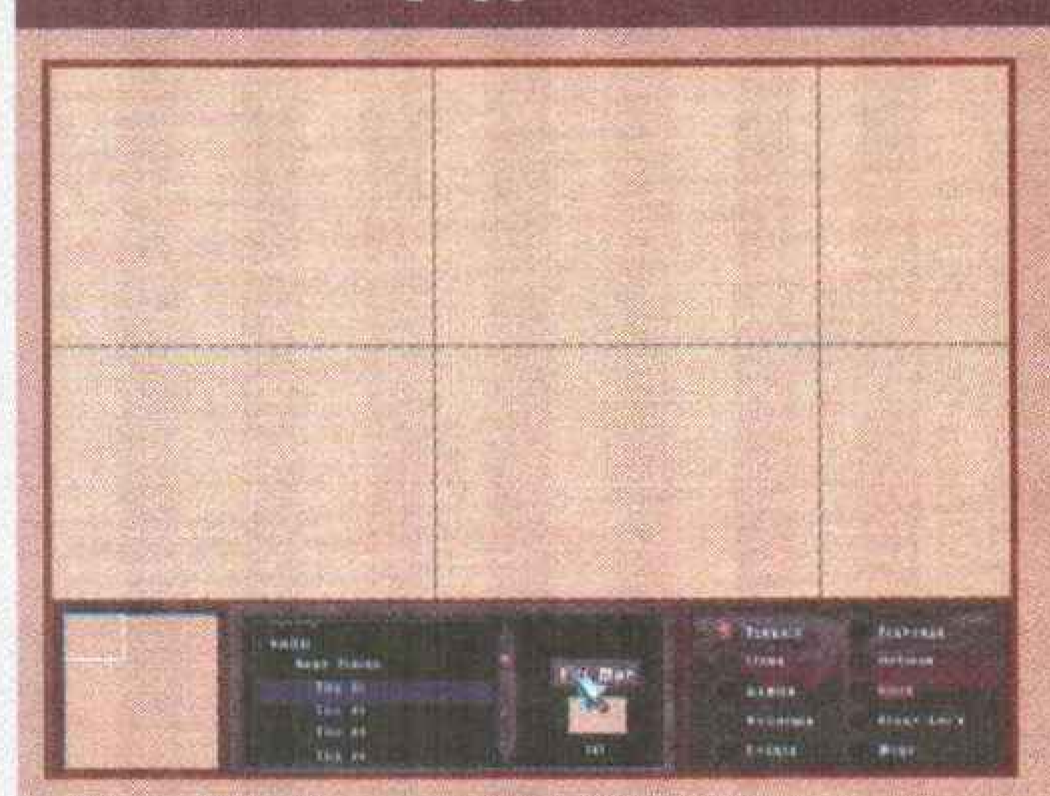
Специальные возможности (люди)

Peasant	Может быть помещен в шахту.
Pikeman	Наносит двойной урон конникам.
Squire	-
Mercenary	-
Knight	-
Black Mage	Захват зданий. Кастует отравленные облака и крадет ману.
Red Mage	Захват зданий. Кастует кольцо огня и сопротивление огню.
White Mage	Захват зданий. Кастует излечение и массовое выздоровление.
Catapult	Наносит урон нескольким целям. Может стрелять коровами.

Люди

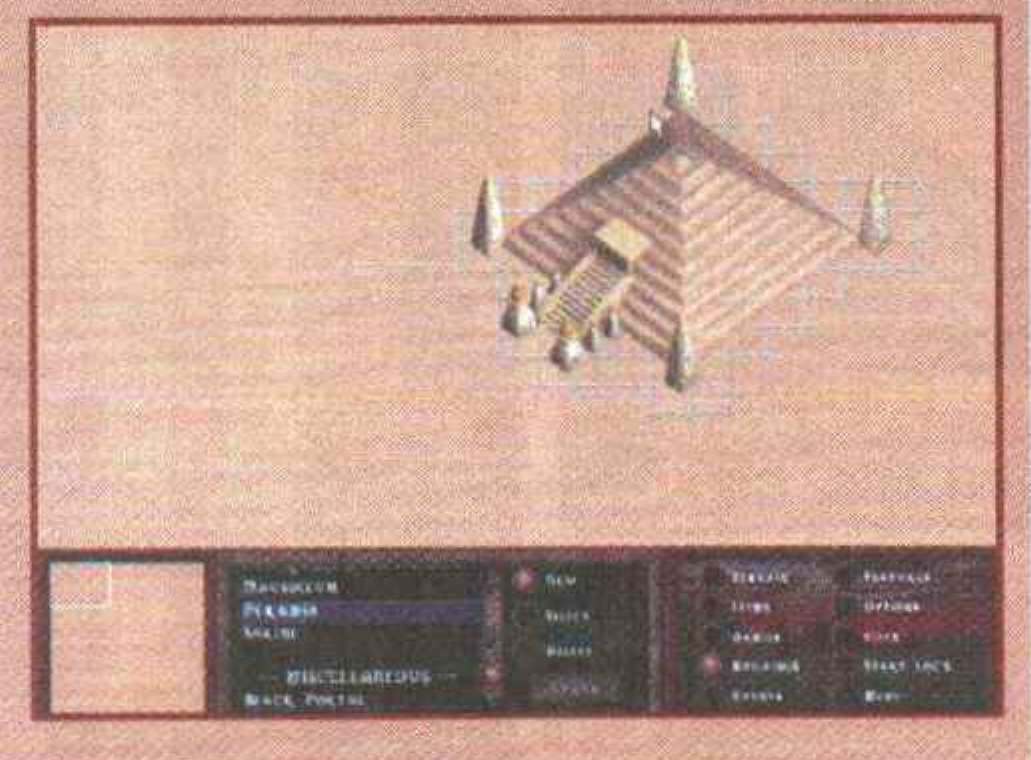
	Peasant	*Pikeman*	*Squire*	*Mercenary*	*Knight*	*Black Mage*	*Red Mage*	*White Mage*	*Catapult*
Тип	Строитель	Пехота	Лучник	Конник	Конник	Генерал и маг	Генерал и маг	Генерал и маг	Осадное орудие
Стоимость	1	1	2	3	4	5	4	4	4
Стоимость в игре	20G	30G + 40M	60G	100G	150G + 150M	200G + 200C	100G + 100C	200C	120G + 60S
Время (сек)	25	18	25	40	110	120	120	120	45
Бой	1	5	2	8	11	10	10	10	10
Жизнь	10	40	30	120	170	100	100	100	50
Скорость	8	9	12	16	15	8	9	8	2
Урон	5 P	10 P	8 P	15 S	30 S	15 M	15 F	10 M	70 C
Выстрел	-	-	Средний	-	-	Средний	Дальний	Средний	Супер
Обзор	Средний	Средний	Средний	Дальний	Близкий	Средний	Средний	Средний	Дальний
Колющий	1	2	1	2	3	1	1	2	3
Рубящий	1	2	1	2	4	1	1	2	3
Разбивающий	1	2	1	2	3	1	1	2	2
Огонь	1	2	2	2	3	1	5	2	0
Магия	1	2	2	2	2	4	4	4	1

Редактор уровней



В игре присутствует встроенный редактор уровней. Нельзя сказать, что он отличается особым удобством или навороченностью. Однако вполне годен для употребления и создания своих миссий.

Сначала выбираете размер карты и ее название, затем переходите непосредственно к "заселению" земель.



Интерфейс предельно прост. В одном окошке выбираете, что вам нужно: земля, строения, армии и пр. В другом высвечивается список. Выбираете из него и помещаете объект на карту. Затем можно его удалить или передвинуть. Если это солдат, то можно дать ему имя, поставить нужный уровень и количество опыта, а также подредактировать любые его характеристики (скорость, силу, жизнь, характер наносимого урона и пр.).

К сожалению, предметы (броню, мечи, короны и тому подобное) самому выбирать и редактировать нельзя. Только ставить сундуки со случайно создающимися.



Нельзя не отметить такой положительный момент, как изменение уровня компьютерного интеллекта у участвующих в миссии сторон. Всего аж шесть уровней.

Настраиваются и такие вещи, как мерзкий "fog of war", "hidden map".



А также: выдаются ли квесты на этой карте, какого уровня может быть главное здание и сколько выдается очков на создание армии.

Обратите внимание на скриншоты. Застройку карты лучше производить именно таким способом: сначала здание, потом его оформление, затем войска и, наконец, настройки всего и вся.



Грибное кольцо, здесь героям дают союзников. Увидите такое — сразу подбегайте

сурса. За это вы можете получить либо какую-нибудь вещь, либо пополнение для своей армии.

О ресурсах

В игре четыре вида ресурсов: золото (gold), метал (metal), камень (stone), кристалл (crystal). В зависимости от расы, которой вы управляете, жизненно важным является один из них. Например, люди больше всего тратят на строительство и производство войск золота. Орки — камня. И так далее.

Качество шахты, то есть объем имеющихся там ресурсов, легко определить на глаз. Если у шахты кристаллов нарисован один кристалл, то за обладание этим месторождением не стоит вести кровопролитные войны. А вот если три — тогда другое дело. Класс золотых месторождений определяется количеством вагонеток и т.д.

Чтобы получать от шахты ресурсы, надо лишь "конвертировать" ее своим героем или любым способным на это юнитом. Однако если правым щелчком мыши загнать туда, например, пару-тройку крестьян, то производительность ее заметно увеличится. При этом качество рабочих играет не последнюю роль. Например, гномий кузнец (dwarf smith) стоит двух людей.

Если ресурсы нужны срочно или перед лицом наступающего врага потеря шахты становится неизбежной, разрушьте ее. Вы получите некоторое количество полезных ископаемых "на руки" незамедлительно. Шахта же станет неработоспособной на 4 минуты.

Построив рынок (market) или таверну для гномов (tavern), вы получаете возможность приобрести искусство обмена (trade). Это позволит вам обменять любой имеющийся у вас ресурс на нужный вам в соотношении 2 к 1. Другое искусство, прибыли (income), имеет несколько градаций, которые надо развивать по очереди. При этом первая ступень дает +1 ко всем добываемым ископаемым, вторая +2 и третья +3.

Правильно сделанный герой — 50% успеха

Стараясь быть оригинальным — иди до конца. Наверное, этим принципом руководствовались разработчики Battlecry. Создавая героя перед первой миссией, вы можете лишь выбрать ему портрет и имя.

Лишь после того как вы пройдете первую миссию и получите второй уровень, вам представится возможность выбрать ему профессию. Профессии бывают следующими.

Воитель (**warrior**) — "сильный воин, сражающийся до смерти".

Бандит (**rogue**) — "сложная личность со множеством талантов".

Маг (**wizard**) — "волшебник, имеющий доступ ко многим сферам магии".

Священнослужитель (**priest**) — "харизматический лидер с некоторыми магическими способностями".

В зависимости от вашего выбора изменятся ваши четыре базовые статистики (сила, ловкость, интеллект и харизма). Например, бандит получит +1 к ловкости, а священник +1 к харизме.

Кроме того, когда будет пройден третий этап и получен третий уровень, вашему герою предложат выбрать специальность в рамках его профессии. Например, маг может обрести следующие специальности: архимаг (**archmage**) — -1 к силе, +2 к ловкости, +3 ко всем сферам магии; некромант (**necromancer**) — +2 к ловкости, -1 к харизме, +10 к сфере некромантии; иллюзионист (**illusionist**) — +1 к харизме, +10 к сфере иллюзионизма; пиромант (**pyromancer**) — +1 к силе, +10 к сфере пиромантии; алхимик (**alchemist**) — +1 к интеллекту, +10 к сфере алхимии; вызыватель (**summoner**) — +1 к ловкости, +10 к сфере вызова.

Таким образом, вам предстоит определить общее направление развития своего героя и его специальность. Далее в игре по мере накопления опыта и, соответственно, новых уровней герою в конце миссии будут выдаваться так называемые "skill points". Эти очки можно будет тратить на повышение четырех групп характеристик.

Первая группа — это уже упомянутая базовая Статистика Героя (**hero statistics**). Эти показатели потому и базовые, что влияют на все прочие. В первую очередь — на вторую группу, названную Умениями Героя (**hero skills**). Например, повышение на один пункт силы вызовет рост боевого навыка, здоровья и т.д.

Этих умений во второй группе всего десять штук: бой (**combat**), здоровье (**health**), скорость (**speed**), магия (**magery**), управление (**command**), мораль (**morale**), сопротивление (**resistance**), обучение (**training**), захват (**conversion**), торговля (**merchant**).

Не пугайтесь. Количество не обязательно переходит в сложность. В принципе, названия говорят сами за себя. Бой отвечает за то, насколько часто

Уровень магии	Макс. мана	Восстановление маны	Плюсы к произнесению заклинаний
1	2	1 / 45 сек.	-4
2	4	1 / 37 сек.	-3
3	6	1 / 30 сек.	-2
4	8	1 / 25 сек.	-2
5	10	1 / 20 сек.	-2
6	12	1 / 16 сек.	-1
7	14	1 / 14 сек.	-1
8	16	1 / 12 сек.	-1
9	18	1 / 11 сек.	-
10	20	1 / 10 сек.	-
11	25	1 / 9 сек.	-
12	30	1 / 8 сек.	+1
13	35	1 / 7 сек.	+1
14	40	1 / 6 сек.	+1
15	50	1 / 5.5 сек.	+2
16	60	1 / 5 сек.	+2
17	70	1 / 4.5 сек.	+3
18	80	1 / 4 сек.	+4
19	90	1 / 3.5 сек.	+5
20	100	1 / 3 сек.	+7
21	110	1 / 2.9 сек.	+5
22	120	1 / 2.8 сек.	+7
23	130	1 / 2.7 сек.	+5
24	140	1 / 2.6 сек.	+7
25	150'	1 / 2.5 сек.	+5
26	160	1 / 2.4 сек.	+7
27	170	1 / 2.3 сек.	+5
28	180	1 / 2.2 сек.	+7
29	190	1 / 2.1 сек.	+5
30 +	200	1 / 2 сек.	+7

Варвары

	Thrall	*Barbarian*	*Minotaur*	*Rider*	*Reaver*
Тип	Строитель	Выстрел	Пехота	Конник	Генерал
Стоимость	1	1	1	3	5
Стоимость в игре	10M	45M	100M	72M	105G + 105M
Время (сек)	20	33	45	45	80
Бой	1	2	7	7	18
Жизнь	10	45	80	105	220
Скорость	6	8	9	16	13
Урон	5 C	10 P	12 C	15 P	40 S
Выстрел	-	Близкий	-	-	-
Обзор	Средний	Средний	Средний	Средний	Дальний
Колющий	0	1	1	1	1
Рубящий	0	2	1	2	1
Разбивающий	0	1	1	1	1
Огонь	1	1	1	1	1
Магия	1	2	1	2	3

Специальные возможности (варвары)

Thrall	Может быть помещен в шахту.
Barbarian	-.
Minotaur	-
Rider	-
Reaver	Захват зданий. Наносит двойной урон большим созданиям.

атакуете вы и насколько часто атакуют вас. Чем выше этот показатель, тем быстрее вы бьете и меньше получаете сдачи. Скорость влияет на все связанные с этим физические показатели. То бишь герой и бегает быстрее, и руками машет тоже чаще. Обучение отвечает за количество получаемого опыта после миссии и очков для распределения по характеристикам. И так далее.

Третья группа — это **hero abilities**, или Возможности Героя. Здесь представлены семь возможностей, которые варьируются в зависимости от профессии и специализации персонажа. Магам предложат подучить новые сферы магии и повысить мастерство, воинам — получить плюсы к производству войск и их управлению и т.п. Например, для мага-некроманта предоставляется такой набор: торговец на все руки (**jack of all trades**); исследователь (**research**); командир рыцарей (**knight commander**); вампиризм (**vampirism**); врата ада (**gates of hell**); мастер заклинаний (**spell mastery**); великий мастер заклинаний (**spell grandmastery**).

При выборе этих возможностей их краткое описание выдается в игре, так что не буду вдаваться в подробности. Скажу лишь, что о магии и мастерстве вы сможете прочитать подробнее ниже.

И, наконец, четвертая группа — это Заклинания Героя, **hero spells**. Тут высвечиваются все восемь сфер магии и доступные заклинания. Соответственно, если вы знаете какую-то сферу, то можете здесь выучить новые заклинания и повысить свое мастерство в этой школе. Подробнее о волшебстве опять же будет рассказано ниже.

Из всех искусств важнейшим является магия

Герои и некоторые юниты в игре имеют магические возможности. Однако только у героев есть книги заклинаний и возможность учить новые заклятья.

Каждое заклинание имеет свою цену в мане. Причем мана расходуется в любом случае, успешно оно произнесено или нет. Мана, подобно жизненным силам, восстанавливается. Скорость этого процесса и максимальное ее значение зависит от уровня магии (**magery**).

Успешность заклинания зависит от нескольких показателей. Прежде всего это "casting skill", то есть мастерство произнесения заклинаний. Оно свое в каждой сфере магии. В зависимости от того, насколько вы его разовьете (от 1 до 30 и выше), шанс на успешное произнесение будет от 10% до 100%.

Маги могут улучшить силу своих заклинаний, став мастером или великим мастером заклинаний (см. создание героя).

В игре девять сфер магии. Первая, Общая (**common spells**) становится доступной любому волшебнику и содержит лишь три заклинания общего назначения. Остальные восемь сфер содержат по 10 заклинаний: четыре — первого уровня, три — второго, два — третьего и одно — четвертого. Чтобы выучить последнее, придется выучить и все остальные.

Заклинания исцеления (**healing spells**) — индивидуальное и групповое излечения и прочее.

Некромантия (**necromancy spells**) — создание скелетов, вампиризм, отравленное облако и т.п.

Пиромантия (**pyromancy spells**) — сопротивление огню, огненное кольцо, элементал огня.

Заклинания природы (**nature spells**) — связывание, создание единорога, смена погоды.

Алхимия (**alchemy spells**) — создание голема, создание магических предметов.

Заклинания вызова (**summoning spells**) — портал, вызов импа, вызов демона.



● Маги тоже умеют конвертировать шахты. Даже несколько штук сразу

Иллюзия (**illusion spells**) — невидимость, страх, изменение формы.

Рунные заклинания (**rune spells**) — каменная кожа, сопротивление магии, голем.

Сюжетная канва

Таинственное происшествие всколыхнуло повседневную жизнь обычного фэнтезийного королевства. В размеренное течение обычной междоусобной войны между людьми, разнообразнейшими эльфами, гномами, минотаврами, орками и еще бог весть кем вклинились таинственные камни, упавшие с небес. С этого момента и начались всякие непотребства. А дело в том, что эти два камня, прозванные "Слезами зари", обладали огромными магическими силами. Естественно, что темные силы не могли упустить шанса в очередной раз поработить мир. А силы светлые, как всегда, из вредности, стараются им помешать.

В такой вот ситуации на арене и появляетесь вы. Вам предстоит разобраться, что гласит по поводу этих "Слез" древнее пророчество и поступить с ними соответственно. Но все не так просто. Изначально выступая как лицо нейтральное, вам не удастся сохранить этот статус до конца игры. Эти люди, склочные интриганы и завистники, заставят вас сделать выбор и пойти либо по пути света, либо по пути тьмы.

Немного истории

Warlords — одна из самых уважаемых и популярных серий стратегических игр в истории индустрии. Разработчик, компания SSG, представила первый продукт этого семейства в 1989 году. Последующими проектами стали Warlords II (1992), Warlords II Deluxe (1994), Warlords III: Reign of Heroes (1997) и Warlords III: Darklords Rising (1998). Следующей игрой из этой серии должна стать Warlords IV, которая увидит свет в 2001 году.

SSG известна среди геймеров за отличную работу над компьютерным интеллектом (AI), что не раз подтверждалось и профессионалами. В частности, в 1998 году ей была вручена премия от "Computer Games Strategy Plus" в номинации лучшая походовая стратегия ("Turn Based Strategy Game of the Year").

Особенностью серии Warlords является детально проработанное ведение статистики персонажа и отдельных юнитов и развитие их характеристик в ходе игры. Warlords Battlecry, используя эти наработки и богатый мир вселенной Warlords, привнесла много нового, соединив в себе детали РПГ и RTS. Результатом чего стала игра, которую сами разработчики описывают как "геймплей, основанный на развитии главного персонажа".



● Группа по организации торжественной встречи. Обратите внимание — группировок видно две, но на самом деле их четыре, так что работенка предстоит та еще...

Игра делится на Главы (Chapter) и Эпизоды (Episode). Первые две Главы проходят как бы за "нейтральную" сторону. Далее будет выбор: играть две Главы Path of Light или же две Главы Path of Darkness. И начинать **ПРОХОЖДЕНИЕ** мы, как водится, будем с самого начала.

Глава 1

Эпизод 1

— *уничтожить всю нежить вокруг башни Эсгард (Esgaard Tower)*

— *Роберт (Robert), Майнос (Minos) и ваш герой должны выжить*

Нежить собралась на севере, заблокировав ведущее туда ущелье. Собирайте своих копейщиков (pikemen) и подводите к проходу. Лучников (squires) и Роберта лучше схоронить за их спинами. Впереди их поджидает небольшая группа скелетонов (skeletons) и один лич (lich). Можно ломануться всей компанией вперед и смести врага. Но слишком много народу погибнет. Лучше заслать вперед казачка Майноса — для него удар магией будет болезнен, но не смертелен. Когда же скелетоны бросятся на него, то просто выманите с его помощью врага на свои основные силы.

Вышеупомянутый лич сидит на скале справа. Он станет кидаться в ваши силы файерболами и прочей мерзостью. Достать его можно или прямо из ущелья лучни-

Специальные возможности (лесные эльфы)

Wisp	Могут объединяться в Ancient Wisp.
Forestguard	-
Gladewarden	-
Woodrider	-
Ancient Wisp	Производит кристаллы как шахта первого уровня.
Imp	-
Sprite	-
Druid	Кастует молнию и смену дня и ночи.
Treant	Вселяет страх. Кастует связывание.
Pixie	-
Dryad	Захват зданий на 25% быстрее.

Лесные эльфы

	Wisp	*Forestguard*	*Gladewarden*	*Woodrider*	*Ancient Wisp*	*Imp*	*Sprite*	*Druid*	*Treant*	*Pixie*	*Dryad*
Тип	Строитель	Пехота	Лучник	Конник	Выстрел	Выстрел	Лучник	Маг	Конник	Выстрел	Генерал
Стоимость	1	1	2	3	3	2	2	3	4	3	5
Стоимость в игре	50C	50G + 30M	50M + 50C	150G + 50M	100C	100C	80C	50G + 150C	200S	100C	250C
Время (сек)	30	25	45	75	1	40	30	80	100	30	75
Бой	1	4	3	9	8	2	2	7	16	3	10
Жизнь	10	25	15	90	100	25	25	60	200	25	100
Скорость	12	10	10	16	8	20	14	11	4	20	16
Урон	5 M	10 P	8 P	15 S	15 M	10 M	10 P	15 M	30 C	10 M	40 M
Выстрел	Близкий	-	Дальний	-	Дальний	Близкий	Средний	Средний	-	Средний	Дальний
Обзор	Средний	Very Дальний	Дальний	Средний	Средний	Средний	Очень Дальний	Супер	Средний	Средний	Средний
Колющий	1	2	1	2	2	0	1	1	5	1	1
Рубящий	1	2	1	2	2	0	1	1	3	1	1
Разбивающий	1	2	1	2	2	0	0	1	4	1	1
Огонь	4	1	1	1	4	4	2	2	1	1	1
Магия	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4

ками, либо проведя пехоту до конца прохода — там есть подъемы на плато.

Потом вновь спрячьте лучников за спины копейщиков. Впереди поджидают 4-5 групп скелетонов. Однако проблем это не вызовет, если применить старую тактику — ловлю на живца. То есть пусть Майнос скачет к одной из них, привлекает их внимание и мчится обратно, выводя врага точнехонько на копья и стрелы.

Эпизод 2

— найдите достаточно камня, чтобы отстроить замок третьего уровня

— Роберт, Майнос и ваш герой должны выжить

Пусть крестьяне (peasants) тут же займутся постройкой замка. Герой же отправляется сначала на юг, чтобы подобрать вагонетку с камнями и занять шахты, а затем с той же целью — на север. Для людей особо важно золото, так что в первую очередь следует занимать эти шахты.

Далее можно поступить по-разному. Для людей мирных предлагается просто сидеть и ждать, пока накопится достаточное количество ресурсов для апгрейда замка до второго, а затем до третьего уровня, периодически отбиваясь от кавалерийских наскоков орков. Если же есть желание повоевать, то можно отстроить бараки и пойти войной на восток, сметя с лица земли поселения наглых зеленых существ.

Миссия считается выполненной, когда строительство окончено. Однако стоит помнить о том, что убийства и разорение добавляют опыт вашему герою, чем тоже нельзя пренебрегать.

Эпизод 3

— защитить Элану (Elana)

— Роберт, Майнос и ваш герой должны выжить

Продержаться надо 30 минут. Первое время обороняться не особенно сложно. Периодически будут подходить группы гоблинов и орков, возможно, один орочий герой. Начальных сил должно хватить для отражения этих нападок.

Ссылки

Официальный сайт:
http://www.warlordsbattlecry.com
Страница разработчиков и издателей:
http://www.ssg.com.au
На сайте игры было обнаружено огромное количество всякого интересного: обои, музыка в формате MP3, новый сценарий Troll Wars и всякое прочее. Об этом можно прочесть в рубрике "CD-Мания".

Тем временем стоит позаботится и об усилении своей армейской группировки. Захватывайте шахты вокруг и загоняйте туда всех свободных от строительства крестьян. Как всегда, в первую очередь в золотые рудники.

Накопленные ресурсы стоит пустить на постройку конюшен (stables). Это даст возможность строить наемников (mercenaries) и, если хватит времени на возведение собора (cathedral), рыцарей. Также окажутся более чем полезными пара башен и взвод-другой лучников.



Два белых дерева и храм Дракона. Нужно подвести каждого героя к ним, чтобы получить подкрепление

За три-четыре минуты до конца начнется самое интересное. Наступая тремя волнами, к вам нагрянут сначала гоблины, потом орки и затем гарпии. Проблема с последними заключается в том, что копейщики и конники беззащитны перед летающими тварями. Помочь им отбиться должны лучники и ваш герой.

Если этот натиск отбит, то больше опасаться нечего. Скоро прибывает подкрепление, и единственное, что надо делать, это просто ждать.

Эпизод 5

— очистить проход от минотавров

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Примерно в центре карты расположен проход в горах, разделяющих ее пополам. Именно через него и идут к вам минотавры.

Отстройте базу и начинайте развиваться так быстро, как только можете. Главная цель — настроить побольше рыцарей. Шахт достаточно на вашей половине карты, в основном, к востоку от места высадки. Если хватит ресурсов, то стоит обезопасить их, возведя башенки.

В этой миссии два места, где можно получать задания. Одно рядом с шахтой, дающей кристаллы, а другое дальше на запад. Гоняйте своего героя между ними, получая вещи, войска и прочее.

Как только соберется достаточно сильная армия, двигайтесь через проход на север. Очистив его, закрепите преимущество парой, а лучше тройкой башен. Если же в них посадить еще и по лучнику с копейщиком, то тогда вы заручитесь полной гарантией того, что ни один минотавр не проскочит на вашу территорию.

Затоптать рыцарями постройки минотавров будет не сложно. Просто сначала атакуйте их башни, да не забывайте поддерживать кавалерию лучниками, дабы уберечь от нападения с воздуха.

Эпизод 6

— Элана должна найти Эльфвайна (Aelfwine) и привести его обратно

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Источник проблем, то есть минотаврское городище, расположено на востоке-северо-востоке. Если любите риск, то можно сразу кинуться туда, полагаясь на силу своего героя и элемент неожиданности. В случае успеха удастся захватить множество шахт.

Если же уверенности в своих силах нет, то лучше затаиться до тех пор, пока





● Перед проходом на север в центре карты следует отстроить четыре башни, которые будут без особых проблем отстреливать наступающих

под знамена вашей армии не станет пара рыцарей, а база не укрепится несколькими башнями. Затем, прибегнув к старой тактике заманивания, следует избавиться от банд к югу и северо-востоку.

После этого следует заблокировать проход к северу. Это еще один источник неприятностей, который необходимо перекрыть гарнизоном и укреплениями. К тому же через эту же просеку пролегает путь к пещере искомого Эльфвайна. К нему можно пройти по верхнему краю карты на восток.

Как только войска очистят путь к пещере, туда следует привести Элану.

Эпизод 7

— найти помощь, чтобы доставить Эльфвайна к главным воротам
— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Майноса и прочие имеющиеся в наличии войска следует отправить на запад, через мост. Расправившись с несколькими представителями нежити, они должны направиться на север, до края карты. По пути будут попадаться отдельные группы врагов. По возможности их надо избегать — на открытый бой сил не хватит.

Дойдя до края, продолжайте таким же образом продвижение на запад. Это выведет вас прямиком за нужный замок, у главных ворот которого вашу армию поджидает дружная компания нежити, подкрепленная личами и прочими созданиями. Миссия будет завершена успешно, как только волшебник подойдет к центральным воротам. Это можно проделать тихо, проведя его вдоль стенки. Но если подвести к воротам сначала героя, то вам на подмогу выйдет десяток рыцарей. С их помощью можно развеять в клочья осаждающих и подзаработать экспы.

Специальные возможности (летающие)

Giant Bat	Может нападать на летающих или на строения.
Eagle	Может нападать на летающих или на строения.
Phoenix	Захват зданий.
Harpy	Не может атаковать летающих. Отравляет. Кастует вытягивание маны.
Griffon	-
Pegasus	-
Dragon	Вселяет ужас. Наносит урон нескольким целям.

Летающие юниты

	Giant Bat	*Eagle*	*Phoenix*	*Harpy*	*Griffon*	*Pegasus*	*Dragon*
Кто может производить	Minotaurs, Orcs, Undead	Barbarians, Dwarves, Humans	All Elves	Dark Elves, Orcs, Undead	Dwarves, Minotaurs, Wood Elves	Barbarians, High Elves, Humans	All Races
Стоимость	1	2	2	4	4	4	8
Стоимость в игре	10G	45G	20G + 40C	60G + 60C	100G + 120S	100G + 100C	1000G + 1000C
Время (сек)	10	30	30	45	45	60	360
Бой	2	7	3	8	10	9	20
Жизнь	20	60	35	55	120	100	400
Скорость	14	12	12	9	14	16	14
Урон	7 P	10 S	6 F	20 S	25 S	25 C	50 F
Выстрел	-	-	Средний	-	-	-	Очень близкий
Обзор	Очень дальний	Супер	Очень дальний	Средний	Очень дальний	Средний	Очень дальний
Колющий	0	0	0	1	2	1	3
Рубящий	1	1	1	2	2	1	4
Разбивающий	1	1	1	2	2	1	4
Огонь	1	1	5	1	2	1	4
Магия	1	1	1	2	2	1	4

Глава 2

Эпизод 1

— обследовать земли и провести армию на базу нежити

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Искомая база расположена за горами, примерно посередине северной части карты. К ней ведут два прохода. Через восточный идти тяжело. Однако на пути встретится кузница (smithy). Ресурсов хватит, чтобы слегка улучшить своих солдат.

Через западный пройти попроще. Как всегда, выманивая и уничтожая отдельные банды, продвигайтесь на север. Вскоре начнутся башни — первый признак приближения к базе. С ними желательно обходиться поосторожнее. Пополнять свои ряды некем. Так что в случае необходимости лучше отвести свои потрепанные юниты и подождать, пока они не регенерятся: время не ограничено, а враг нового строительства не ведет.

Сама база нежити будет представлять из себя холм, заполненный вражьими войсками. Выманивайте их частями. Как только ваша армия окажется на нем, миссия будет выполнена.

Эпизод 2

— уничтожить орков и нежить, чтобы освободить горный путь

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

База орков находится к северо-востоку, а база нежити — к северо-западу от начальной точки. Орки по всем показателям опасней, так что, захватив достаточно шахт и обезопасив себя несколькими башнями, принимайтесь за них. Для победы надо создать взвод рыцарей.

Используйте наемников, чтобы провести разведку местности. Дальность видимости и скорость у них высокая, что позволит в случае чего избежать неприятных встреч. Как только враг будет обнаружен, топчите его тяжелой кавалерией. Не забудьте поддерживать их батареями ПВО, лучниками то бишь. Прежде всего стоит взяться за зиггурат (ziggurat) — это аналог людского замка; его разрушение не позволит врагам расползаться по карте.

Покончив с орками, продвигайтесь на запад, уничтожая нежить.

Эпизод 3

— ваш герой должен обнаружить источник силы нежити

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Как всегда, есть два пути пройти миссию. Сначала простой и быстрый. Пройдя на север, поворачивайте на восток. Там обнаружатся мавзолеи, а затем и голубой камень. Если все сделать быстро, то серьезного сопротивления не будет, только некое количество нежити сторожит камень. Для победы в миссии достаточно подвести к нему героя.

Второй способ для терпеливых и любящих кровопролитие. Отстроив группу рыцарей, двигайтесь на восток, зачищая местность. Кстати, постройки можно и захватывать — юнитов строить не дадут, но лимит на их производство увеличат.

Если сопротивление будет слишком ожесточенным, то постройте дракона. Долго, но эффективно. Хорошим добавлением к нему станет красный маг — он может кастовать сопротивление к огню. Дракон с таким заклинанием может смело продвигаться в сторону камня и уничтожать нежить.

Игровые пословицы, загадки и прочее

Пословицы

"Caution is for rabbits" — Gront

Тормоза придумали трусы...

"Orcs better than human. Orcs don't think" — Gront

Орки круче людей, потому что не думают...

Прикол

Тролли могут хватать пробегающих мимо барашков, используя их затем как метательные снаряды. При этом урон, наносимый подобным "подарком", значительно выше наносимого стандартными булыжниками троллей, и наносится он сразу нескольким близко стоящим целям. Такой же эффект происходит при зарядке катапульты коровой.

Загадка

В некоторых "квестораздатчиках" (мавзолеи, пирамиды, храмы) вас могут спросить: "A dragon tooth in a mortal's hand — I kill. I maim. I rule the land. Who am I?" Что приблизительно значит: "Я зуб дракона в руке смертного — я убиваю, разоряю, крушу, поджигаю, несусь на крыльях ночи, короче, правлю миром. Типа, кто я?" Правильный ответ — не "Черный Плащ", а меч, то бишь "sword".

Эпизод 5

— найдите древнюю библиотеку

— Элана и герой должны обыскать ее

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить



Через этот коридор смерти не проскочит ни одна тварь

Перво-наперво захватите доки к югу от начальной точки и отстройте транспорт (ferry). С его помощью отправьте героя на юго-восток, на небольшой островок. Там лежат четыре предмета, которые могут стать неплохим дополнением к гардеробу. Затем возвращайтесь на материк.

После этого вновь возьмитесь за старую тактику — постройте войска вокруг башен, а Майнос, сочетая функции разведчика и приманки, пусть приводит врагов к ним. Идти следует на северо-запад. Там в углу расположена библиотека.

Проход к ней стережет усиленная группа орков. Расправиться с ними можно все так же: выманивая отдельные ее части и безжалостно расправляясь с ними. Можно и не влезать в драку, а осторожно по левому краю леса продвигаться на север. Это привлечет внимание лишь нескольких орков, справиться с которыми сможет даже Элана.

Победа будет засчитана, как только ваш герой и Элана подойдут вплотную к библиотеке.

Эпизод 6

— защищать цитадель в течение 40 минут

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

К северу от начальной точки, примерно в середине карты, есть каньон, через который и будут накатывать волны нежити. Лучший способ избавить себя от головной боли за свою базу — отстроить там четыре башни, загрузив в них столько лучников и копейщиков, сколько сможете.

В плане истребления всяческих скелетонов рыцарям нет равных, особенно если вы успеете провести ряд апгрейдов, увеличивающих их убойную силу.

Еще одним средством в борьбе с толпами наступающих может стать собор. Постройте его поближе к проходу и исследуйте



● Что может быть интереснее, чем пьяные гномы, заплутавшие в горах?

"Святое слово" (Holy word). Будучи активированным, оно наносит серьезный урон всем вражеским тварям вокруг постройки.

Эпизод 7

— *уничтожить нежить*
— *найти Элану*
— *Майнос, Роберт и ваш герой должны выжить*

Продвигайтесь на запад, захватывая ресурсы и строясь. К северу от дороги вы обнаружите два белых дерева и храм дракона. Подведите своего героя к каждому из них — прибудет пополнение. Еще севернее расположен очередной каньон. Идеальное место для обороны. Слева и справа от прохода есть подъемы на плато. Отстройте там три-четыре башни и поставьте лучников. Через этот коридор смерти не проскочит ни одна тварь.

Как только в нашествии наметится перерыв, проскочите героем на север по каньону. Там два "квестораздатчика". Выполнение выдаваемых там задач может здорово помочь. Однако не увлекайтесь одиночными походами. Чуть дальше стоят четыре башни. Чтобы справиться с ними, понадобятся хотя бы пять рыцарей.

Продержаться надо 30 минут.

По окончании миссии вам будет предложено сделать нелегкий выбор — пойти дорогой света или тьмы. Честно говоря, темная гораздо веселее. Однако каждый решает сам.

Path of light

Эпизод 1

— *уничтожить орков*
— *караван гномов не должен погибнуть*
— *Майнос и ваш герой должны выжить*

Настало время беспокоиться не только о себе. Гномий караван начнет подвергаться атакам сразу же после начала миссии. Они могут немного продержаться, но вскоре им придется подсобить. Используйте это время, чтобы построить рыцарей.

База орков находится к северу от стоянки каравана. Как только накопите достаточно сил, атакуйте ее. Особое внимание уделите башням. Их уничтожение, в силу их же многочисленности, является задачей первостепенной и жизненно важной.

Если будет совсем тяжко, то в качестве отвлекающего маневра мож-

Корабли

	Ferry	Scoutship	Cruiser	Galleon	Warship	Destroyer
Кто может строить	Все	Barbarians, Humans, All Elves	Barbarians, Minotaurs, Orcs, All Elves	Undead, All Elves	Humans, Minotaurs, Orcs, All Elves	Dwarves, High Elves, Humans, Minotaurs
Стоимость	1	1	1	1	1	1
Стоимость в игре	50G	120G + 75M	250G + 100M	150G + 300C	150G + 150M	300G + 300M + 150S
Время (сек)	60	60	60	80	90	150
Жизнь	200	125	200	200	250	350
Скорость	8	14	12	14	4	2
Урон	-	40 P	25 P	30 M	40 P	70 C
Выстрел	-	Дальний	Дальний	Дальний	Дальний	Дальний
Обзор	Дальний	Супер	Очень дальний	Дальний	Дальний	Дальний
Колющий	2	2	3	3	3	4
Рубящий	2	2	3	3	3	4
Разбивающий	2	2	3	3	3	4
Огонь	0	1	2	1	1	2
Магия	2	2	3	4	2	3

Специальные возможности (корабли)

Ferry	Перевозит до 8 юнитов.
Scoutship	Атакует только летающие юниты.
Cruiser	-
Galleon	Может становиться невидимым.
Warship	-
Destroyer	Не может атаковать летающие юниты.

но попытаться засылать дешевые воздушные юниты (например, орлов) глубоко в тыл врага или нападать на его шахты.

Эпизод 2

— уничтожить орков, чтобы пройти через горы

— Майнос, Хэлдон (Kheldon) и ваш герой должны выжить

На карте представлены орки во всей своей красе и во всем своем разнообразии. В трех углах, исключая ваш начальный, на своих базах сидят племена этих воинствующих зеленых человечков. Еще одна группировка, не отягощенная строениями, торчит точно посреди карты, охраняя несколько сундуков с предметами.

Можете попробовать смело сразу броситься в атаку, однако результат будет примерно таков. Благополучно разнеся одно из племен в щепки, вы обнаружите, что вашу базу осадило другое, а вернуть войска вы уже не успеете. Посему правильнее будет не торопиться и основательно окопаться. Для начала стоит заблокировать западный и северный подходы. По возможности быстро понастройте гномьих арбалетчиков или что-то подобное. Дело в том, что как минимум один из соседей вскоре пришлет свои ВВС с целью обследовать оборону на прочность.

Самый быстрый способ уничтожить вражью базу — это "конвертировать" ее своим героем. Карта маленькая, посему строения орков расположены близко друг к другу. Так что, ворвавшись героем в центр и поставив несколько гномов, чтобы они отгоняли от него назойливых посетителей, вы получаете отличный шанс за минуту поработить целое племя.

Как только вы настолько разовьетесь, что подставите под свои знамена дракона и гномьих лордов (dwarf lords), орки могут заказывать себе оцинкованные гробы — противопоставить что-либо этой силе они не в состоянии.

Эпизод 3

— герой должен выяснить, что заставляет минотавров сражаться друг с другом

— герой должен найти пещеру ясновидящего (seer)

— Майнос, Хэлдон (Kheldon) и ваш герой должны выжить

Честно говоря, минотавры, как и сказано в задании, очень заняты враждой между собой. Поэтому не особенно досаждают вам. Можно закончить миссию, даже не строя базы. Просто хватайте все свои боеспособные соединения и топайте на север. Там будет небольшая яма с красным камнем посередине — подведите туда героя. Первое задание будет выполнено.

Затем продолжайте движение на северо-запад, в угол. Пройдя через несколько мостов, вся компания выйдет прямо к пещере. Как только герой подойдет к ней, миссия успешно завершится.

Если подобный подход вас не устраивает и хочется крови и сражений, то основывайте базу. Постройте пару башен у шахт к северу и пару вплотную к своим постройкам, чтобы отбить воздушное нападение.

Но не надейтесь на легкое времяпрепровождение. Короли минотавров (minotaur kings), обильно населяющие карту, составят серьезную конкуренцию драконам, а гоблинские шаманы и василиски поддержат их, так что не расслабляйтесь. Более или менее беспроигрышный вариант — пара драконов. Советую использовать их главным образом для выноса зданий противника, а уж затем, лишив его возможности пополнять свои ряды, можно взяться за живую силу.



Забавно. В точно такой же миссии в Path of Darkness камень был красным. Здесь он бирюзовый

Эпизод 5

— герой должен найти путь через перевал

— Майнос и герой должны выжить

Прежде всего пройдите героем на север, по восточной кромке карты. Там расположены шесть шахт, из которых, как только ваш лидер подойдет к ним, выйдет по паре гномьих бегунов (dwarf runners). Не сказать, что уж сила, но за неимением лучшего...

Если можете наколдовать кого-нибудь, то делайте это. Впереди вас поджидает лабиринт, заполненный гигантскими летучими мышами (giant bats) и наемными убийцами (assassins) темных эльфов. Первых можно не опасаться. Они не могут атаковать. А вот вторые... У них есть шанс убить любого с первого удара. Кроме того, они за милую душу отравляют своего противника, что выражается в медленном истекании кровью последнего с возможным летальным исходом. Так что лучшей тактикой будет толкать впереди гномов.

После голубых столбов ступайте на север и поворачивайте в третий проход на запад. Когда проход раздвоится, смело шагайте на юг, а затем снова на запад. Проход повернет на север, но как только увидите ответвление на запад, немедленно устремляйтесь туда.

Вот здесь-то начинается самое интересное. Выход стережет эльфийский герой и 4-5 убийц. Если есть мощные заклинания, то это не такая уж большая проблема. Но если ваш



Шатер был разбит аккурат в середине карты. В нем лежит "Слеза", а забрать ее будет ох как нелегко

герой не силен в магии, то придется повозиться. Выманивайте из этой группы ребят поодиночке или по двое и наваливайтесь всеми.

Эпизод 6

— уничтожить всех орков и темных эльфов

— Майнос и герой должны выжить

Диспозиция такова. Эльфы окопались на северо-западе, а орки — главным образом на севере. Отдельные их группы также стерегут проходы. К счастью, зеленые человечки базы не имеют, а посему не строятся. Так что перво-наперво стоит взяться за непоседливых эльфов.

Создайте мощную ударную группировку из рыцарей и лучников, добавив, по возможности, белого мага. Этой компанией двигайтесь на юго-запад. Придется столкнуться с группой орков и несколькими башнями. Используйте тактику быстрого нападения, потом отхода и зализывания ран при помощи мага. Потом двигайтесь на север и выйдите точно к базе эльфов. Тщательно и безжалостно расправляйтесь с ними. Может очень помочь фокус с полной "конвертацией" базы. Герой в центре должен как раз охватить все постройки.

Теперь настало время заняться орками. Самая сильная их группировка, в состав которой включены башни, шаманы, тролли и несколько гигантов, расположилась по центру карты. Они охраняют аж семь сундуков, но справиться с этими ребятами непросто. Однако белый маг должен обеспечить вашим рыцарям необходимую помощь, пока они будут решать эту проблему.

Специальные возможности (гномы)

Smith	Может быть помещен в шахту — считается за двух людей.
Пехота	-
Crossbow	-
Runner	Сопротивление к выстрелам.
Berserker	-
Dwarf Lord	Захватывает здания. Сопротивление к выстрелам. Причиняет двойной урон зданиям.
Ballista	-
Battering Ram	Причиняет четверной урон зданиям..
Catapult	Наносит урон нескольким целям. Может стрелять коровами.

Гномы

	Smith	*Infantry*	*Crossbow*	*Runner*	*Berserker*	*Dwarf Lord*	*Ballista*	*Battering Ram*	*Catapult*
Тип	Строитель	Пехота	Лучник	Пехота	Пехота	Генерал	Осадное орудие	Осадное орудие	Осадное орудие
Стоимость	1	1	2	1	4	5	4	5	4
Стоимость в игре	40M + 40S	50G + 50M	75G + 40M	40G	300M	100G + 100M + 100S	100G + 100M	100G + 100M	120G + 60S
Время(сек)	25	30	45	25	75	100	100	50	45
Бой	3	5	3	2	10	16	8	10	10
Жизнь	50	80	60	40	200	280	40	100	50
Скорость	4	4	5	8	3	4	1	2	2
Урон	5 C	10 S	15 P	5 C	30 S	60 S	30 P	70 C	70 C
Выстрел	-	-	Дальний	-	-	-	Супер	-	Супер
Обзор	Близкий	Близкий	Средний	Дальний	Близкий	Средний	Средний	Средний	Дальний
Колющий	1	2	1	1	4	3	3	3	3
Рубящий	1	2	1	1	4	3	2	3	3
Разбивающий	1	2	1	1	4	3	2	3	2
Огонь	2	2	2	2	1	3	0	0	0
Магия	4	4	4	4	4	4	2	1	1

Эпизод 7

— захватите башню Арканон (Archanon), уничтожив всех темных эльфов

— Майнос и герой должны выжить

У вас есть 20 минут, чтобы подготовиться к прилету дракона. В центре карты усиленная группировка эльфов занимается его воскрешением. Поэтому совет таков: быстро стройте базу. Герой с боеспособными соединениями пусть отправляется по кругу, обходя центр, и занимает шахты — ресурсы понадобятся скоро и в большом количестве.

Если вы успели понастроить рыцарей и лучников (без них и пытаться не стоит — дракон все равно появится) быстрее, чем истек срок, то нападайте сами. Чего ждать его в гости? Потихоньку выманивайте сторожей, уничтожайте их небольшими группами. Когда дело будет близко к завершению, дракон появится. Тут-то его и должны накрыть лучники.

Постарайтесь держать своего героя поближе к лучникам — его сопротивление распространяется и на них, что, возможно, спасет солдат от страха перед драконом. Кроме этого, постарайтесь обзавестись красным магом. Он способен произносить заклинание сопротивления огню, что тоже окажется не лишним в борьбе с драконом.

Миссия закончится, как только карта будет очищена от эльфов и их башен. Для этой уже хорошо знакомой задачи отлично подойдут свои драконы и несколько рыцарей.

Глава 4

Эпизод 1

— найти и выкрасть "Слезу" (the Tear)

— уйти вниз по дороге

— Элана и герой должны выжить

Искомый камень, "Слеза", находится в палатке в центре карты. Но охраняют его здорово, так что сначала надо подсобрать силы. Вся карта заставлена палатками красного и фиолетового цветов. Если герой подойдет к фиолетовой, то к нему навстречу выйдет пара дружелюбно настроенных солдат. У красных эффект противоположный.



Набрав армию, аккуратно продвигайтесь к центру, расчищая путь. По мере приближения к объекту охрана будет становиться все круче. Так что приготовьтесь. Как только это станет возможным, подведите своего героя к центральному тенту — камень у вас. Не забудьте проверить и стоящий неподалеку сундук.

Теперь надо выбраться по дороге в юго-восточный угол. На пути встанут два взвода копейщиков, но расправиться с ними будет просто.

Эпизод 2

— уничтожить оба орочьих племя

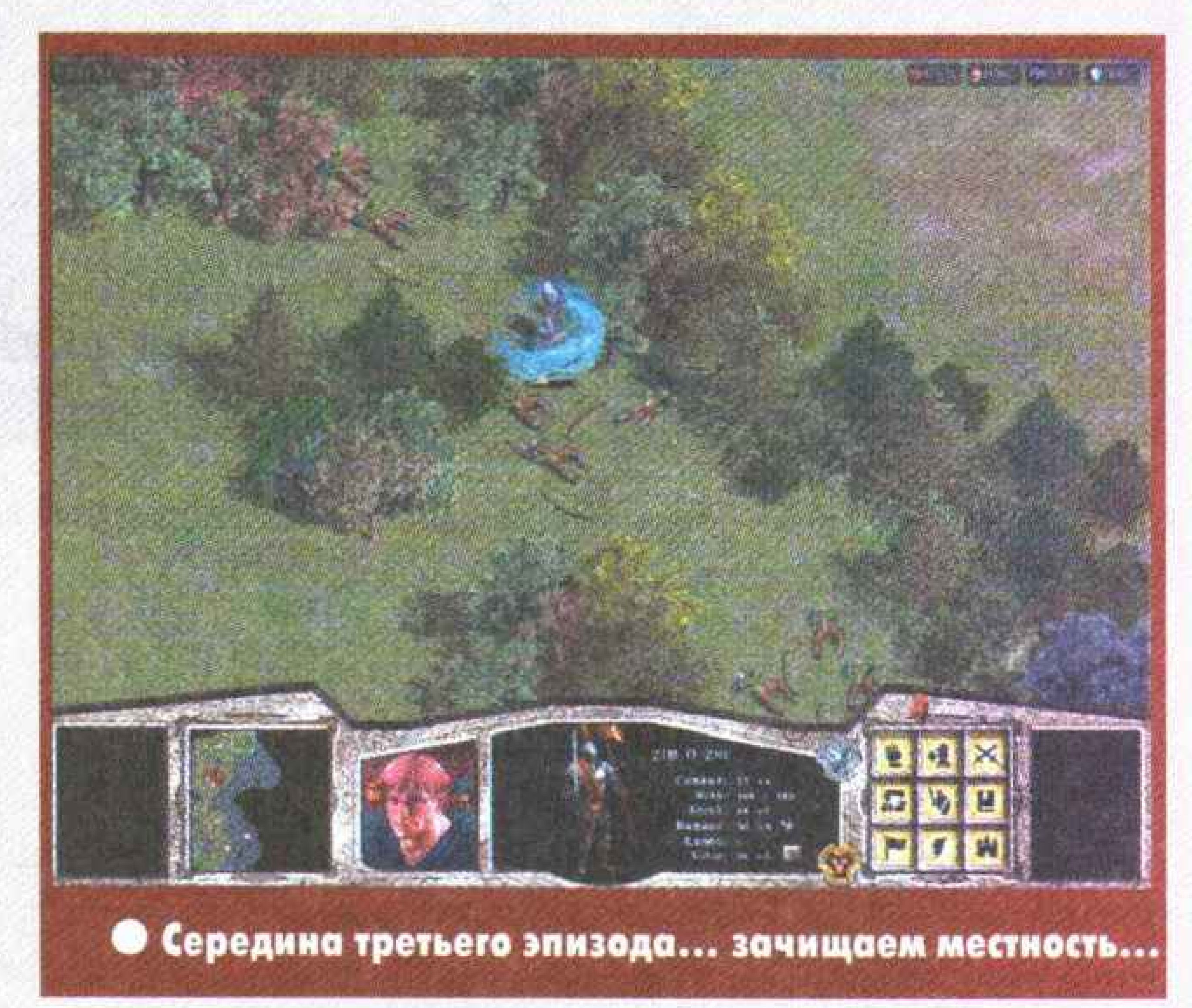
— Элана, Роберт и герой должны выжить

Строителей вам не дано, так что пусть герой попотеет. Враги рядом, надо действовать быстро. Отправьте пару солдат сторожить мост на севере. Там, за рекой, раскинулась база первого племени, так что атаки будут частыми. Второй источник опасности далеко на северо-востоке. Посему ждите гостей с востока. Если есть свободные ресурсы, то отстройте башни на этом направлении. Атаки отсюда будут массированными, хотя и не столь частыми. Также не забудьте несколько башен внутри своего поселения. Вражьи летательные юниты не забудут о вашем существовании.

Прежде всего нападите на ближайшую, северную базу. Там расположены доки. Поосторожнее с ними, так как орки уже, небось, понастроили там кораблей и сейчас только и ждут случая, чтобы пострелять в кого-нибудь.

Затем следует позаботиться о втором племени. Это будет посложней, так как у них было время развиться. Как обычно, медленно продвигайтесь на север, целеустремленно уничтожая сначала башни, а затем и прочие постройки. Если возникнет мысль воспользоваться драконами в качестве поддержки, не спешите. У орков имеются тотемы, которые за милую душу выносят все летающие объекты. Лучше постройте корабли. Они, правда, смогут помочь лишь в зачистке береговой линии.

● Точка отсчета третьего эпизода четвертой главы за светлых. Красота в эльфийских землях!



● Середина третьего эпизода… зачищаем местность…



● Конец третьего эпизода – Каари найдена!



● Морским баталиям тоже найдется место в пятом эпизоде. Используйте тактику "трусливого невидимки"

А драконов оставьте на потом, когда надо будет обследовать карту на предмет завалявшихся одиноких башен противника.

Эпизод 3

— Элана должна найти Каари (Kaari) и отвести ее к сфере душ (Orb of Souls)

— Элана, Роберт и герой должны выжить

Снова без боя ничего не достичь. К северу и востоку от начальной точки обитают два племени минотавров. С ними придется покончить до того, как переходить к поискам Каари. Тактика обычная. Набираете риверов (reavers), выполняющих роль тяжелой пехоты, подкрепляете их дальнобойными варварами и — вперед. Медленно, но верно. Концентрируя огонь в первую очередь на башнях.

В северо-восточном углу карты расположился небольшой лесной лабиринт. Его тропы стерегут группы по три-четыре эльфийских лучника или воина. Силы не бог весть какие, но все равно не стоит соваться без поддержки. Самое опасное поджидает в конце лабиринта — герой. Его лучше всего вынести драконом.

Как только путь будет расчищен, ведите по нему Элану и своего героя. Каари поджидает их у большого красного дерева.

Эпизод 5

— обнаружить базу темных эльфов

— уничтожить их мистическую башню (mystic tower)

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

В вашем распоряжении есть легкие разведывательные корабли (scoutships). Используйте их, чтобы обследовать карту. Они не могут атаковать, так что поосторожнее. Обнаруженные скопления вражеских судов лучше изничтожать своими боевыми кораблями. Еще один способ таков. Поменяйте стиль поведения своих эльфийских галеонов на "трусливый". Тогда они не будут атаковать врагов. Затем включите невидимость и расположите их вокруг намеченной цели. А потом резко восстановите линию поведения на боевой вариант. Корабли атакуют залпом, не оставляя противнику ни одного шанса.

К западу от начальной точки расположен остров с запасами ресурсов и доками. Его охра-



● Наглядный пример вышеупомянутой тактики.

Орки	*Kobold*	*Orc*	*Goblin*	*Wolfrider*	*Basilisk*	*Ogre*	*Shaman*	*Troll*	*Giant*
Тип	Строитель	Пехота	Пехота	Cavalry	Выстрел	Пехота	Spellcaster	Выстрел	Генерал
Стоимость	1	2	1	3	3	5	4	4	6
Стоимость в игре	25G	70M	30G	100M	60G	100M + 100S	200C	150S	100M + 150S
Время(сек)	25	40	15	60	40	80	60	80	80
Бой	1	4	2	10	5	12	10	11	15
Жизнь	20	60	18	120	70	175	70	150	250
Скорость	8	9	14	15	4	8	12	6	10
Урон	5 S	15 S	10 C	20 S	20 M	25 C	25 M	20 C	30 C
Выстрел	-	-	-	-	Средний	-	Средний	Средний	Средний
Обзор	Средний	Близкий	Very Дальний	Средний	Средний	Средний	Дальний	Дальний	Very Дальний
Колющий	1	2	2	2	4	2	2	2	4
Рубящий	1	3	2	3	4	2	2	2	2
Разбивающий	3	3	3	3	4	3	2	3	3
Огонь	1	2	1	2	4	4	2	0	4
Магия	1	1	1	1	4	3	4	2	3

Специальные возможности (орки)

Kobold	Может быть помещен в шахту. Отравляет.
Orc	-
Goblin	Заражает.
Wolfrider	-
Basilisk	Обращает врагов в камень.
Ogre	Может атаковать летающие юниты.
Shaman	Кастует молнию, берсеркеров, смену дня и ночи.
Troll	Быстро восстанавливается. Может кидаться баранами.
Giant	Захватывает здания. Приводит в ужас.

няет вражеский флот и несколько лучников. Разберитесь с ними, и вы получите возможность пополнить свои ряды новыми судами.

Искомая башня расположена к северу от этого острова. Если будете осторожны и проведете разведку, то без хлопот доберетесь до него. Постарайтесь обойти его с запада. Весь флот противника стережет подходы к нему с юга. Посему, заведя туда свои галеоны, вы сможете, предварительно расстреляв толпящихся на суше пехотинцев, беспрепятственно разрушить башню.

Эпизод 6

— уничтожить башню темных эльфов, расположенную на холме

— все главные действующие лица и ваш герой должны выжить

Успех этой миссии целиком зависит от того, насколько быстро вам удастся развить свой флот. Поэтому быстро захватывайте ресурсы и доки и начинайте строительство.

Корабли нужны будут прежде всего для обороны. Время от времени к вам в гости будут приплывать враги. Лучший способ избавить себя от проблем — это топить их транспорты еще до высадки.

Когда ваш флот будет достаточно силен, выбирайте один из двух путей. Нужная вам башня находится на западе, примерно посередине левой кромки карты. Остров по периметру окружен оборонительными сооружениями. Есть две возможности разрушить ее. Первый возлагает всю ответственность на ваши корабли. Отправляйте их либо в северо-западный, либо в юго-западный угол карты. Оттуда атакуйте остров и вынесите пару ближайших башен. Это подготовит плацдарм для высадки десанта. Как только ваши солдаты окажутся там, бросайте их на штурм нужного объекта, не отвлекаясь на прочие постройки.



Второй способ — это опереться на ВВС. Создайте летающих юнитов средней тяжести и, подобно вышеописанному варианту, вынесите пару башен на острове. Затем через образовавшийся проход запустите не менее трех драконов. Одного вынесут без проблем. С двумя тоже могут справиться. А вот троих им не потянуть.

Эпизод 7

— уничтожить темных эльфов, чтобы получить последнюю "Слезу"

— победить высокородных эльфов (high elves)

— Элана должна выжить

Чтобы обеспечить себе быструю победу в этой миссии, следует развить наступление сразу по нескольким направлениям. Прежде всего отправьте свой флот по нижней кромке карты на запад. Как только достигнете угла, поворачивайте на север. Там будет бухта, являющаяся зеркальным отражением вашей начальной, но принадлежащая высокородным эльфам. Проблем с ее захватом не должно возникнуть — будет от силы один корабль.

Вторым шагом должна стать отправка вашего героя и нескольких юнитов посильнее на север, на захват ресурсов. Пусть идет по кругу, обходя центр, и "конвертирует" все и вся. Сначала на север, потом на запад. В северо-западном углу он наткнется на базу. Она маленькая и истощенная. Эльфы, видите ли, еще и между собой воюют. Однако не уничтожайте их постройки! Лучше захватите. Ведь строения у всех длинноухих одинаковые, а значит, здесь вы сможете производить юниты.

Тем временем вы наверняка достаточно развились, чтобы создать 3-4 древние виспы (ancient wisps) путем слияния висп обыкновенных. Этих стрелков двигайте на запад, на уничтожение доков и флота темных эльфов. Когда с ним будет покончено, перенаправляйте их огневую мощь на уничтожение башен, по периметру окружающих дворец в центре карты.

Огромную помощь в деле борьбы за ресурсы могут оказать фениксы. Будучи летающими юнитами первого порядка, они дешевы и не обладают высокими боевыми характеристиками. Однако могут захватывать шахты.

Миссия будет успешно завершена, как только с лица земли будет сметено последнее эльфийское строение.

● Ставка Генерала. Охрана не позволит пройти к нему наскоком. Придется использовать тактику выманивания



● Вот это место позволит воплотить в жизнь планы по уничтожению ставки Генерала

Path of Darkness

Эпизод 1

— уничтожить силы Генерала

— Роберт и герой должны выжить

Карта и расстановка сил та же, что и в первом эпизоде четвертой главы пути света ("Thieves"). Генерал, вражеский герой, находится у палатки в центре карты. Но охраняют его здорово, так что сначала надо подсобрать силы. Вся карта заставлена палатками красного и фиолетового цветов. Если герой подойдет к фиолетовой, то к нему навстречу выйдет пара дружелюбно настроенных солдат. У красных эффект противоположный.

Набрав армию, аккуратно продвигайтесь к центру, расчищая путь. По мере приближения к объекту охрана будет становиться все круче. Так что приготовьтесь.

Самой хорошей тактикой станет прежнее выманивание врага по частям на своих лучников. Для этого на северо-востоке и юго-востоке от центра есть идеальные места — пара холмов, на которых любо-дорого поставить стрелков.

Эпизод 2

— помогите оркам победить два клана гномов
— Роберт и герой должны выжить

Орки, расположившиеся лагерем к северу от начальной точки, с самого начала начинают развивать весьма бурную деятельность. Ваша задача в этих условиях — не дать им себя угробить.

Проблема в том, что аккурат между вашим и их лагерем расположились гномы. Причем, если дать им время, то они успевают понастроить свои "танки" — всевозможных тяжелобронированных берсеркеров и лордов.

Посему лучшей тактикой станет быстрота. Как можно скорее надо оббегать окрестности своей базы и захватить как можно больше шахт, а тем временем стараться понастроить рыцарей. Обычной пехоты вряд ли хватит.

Эпизод 3

— найти то, что заставляет минотавров сражаться между собой
— обнаружить пещеру ясновидящего
— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Карта и расстановка сил та же, что и в третьем эпизоде третьей главы пути света ("Guardians of the seer").

Как и сказано в задании, минотавры очень заняты враждой между собой. Поэтому можно закончить миссию, даже не строя базы. Просто хватайте все свои боеспособные соединения и топайте на север. Там будет небольшая яма с красным камнем посередине — подведите туда героя. Первое задание будет выполнено.

Затем продолжайте движение на северо-запад, в угол. Пройдя через несколько мостов, вся компания выйдет прямо к пещере. Как только герой подойдет к ней, миссия успешно завершится.

Если подобный подход вас не устраивает и хочется крови и сражений, то основывайте базу. Постройте пару башен у шахт к северу и пару вплотную к своим постройкам, чтобы отбить воздушное нападение.

Но не надейтесь на легкое времяпрепровождение. Короли минотавров (minotaur kings), обильно населяющие карту, составят серьезную конкуренцию драконам, а гоблинские шаманы и василиски поддержат их, так что не расслабляйтесь. Более или менее беспроигрышный вариант — пара драконов. Советую использовать их главным образом для выноса зданий противника, а уж затем, лишив его возможности пополнять свои ряды, взяться за живую силу.

Эпизод 5

— захватить доки у королевского моста
— построить четыре парома
— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Честно говоря, орки являются одной из самых сильных рас, доступных в игре, если не самой сильной. У них отличные юниты, достаточно дешевые и мощные. Ну а их "лучники" вообще вне конкуренции. Разве что катапульты могут с ними посо-

Нежить

	Zombie	Skeleton	Wight	Wraith	Liche	Shadow	Slayer Knight	Vampire
Тип	Строитель	Пехота	Пехота	Пехота	Выстрел	Пехота	Пехота	Генерал
Стоимость	1	1	2	2	4	3	4	6
Стоимость в игре	40G	25G + 25M	100M	80C	250C	175C	190M	100G + 200C
Время(сек)	25	24	1	1	1	1	1	100
Бой	3	2	6	6	10	10	10	16
Жизнь	40	20	70	60	100	100	150	200
Скорость	4	10	6	9	8	10	5	12
Урон	10 C	10 S	12 S	10 M	20 F	15 M	25 S	20 S
Выстрел	-	-	-	-	Средний	-	-	-
Обзор	Средний	Средний	Средний	Дальний	Дальний	Very Дальний	Близкий	Дальний
Колющий	2	5	4	3	4	3	4	1
Рубящий	2	2	3	3	2	3	4	4
Разбивающий	2	0	2	3	1	3	3	4
Огонь	0	3	3	3	3	3	3	2
Магия	2	3	3	3	4	3	3	4

Специальные возможности (нежить)

Zombie	Может быть помещен в шахту. Заражает.
Skeleton	Сопротивление к выстрелам. Может трансформироваться в Wight или Wraith.
Wight	Может трансформироваться в Liche или Slayer Knight.
Wraith	Может трансформироваться в Shadows. Может атаковать летающие юниты. Крадет опыт врага.
Liche	-
Shadow	Может атаковать летающие юниты. Крадет опыт врага. Получает +5 к бою ночью.
Slayer Knight	Причиняет хаос.
Vampire	Захватывает здания. Крадет жизнь врага.

ревноваться. Поэтому при грамотной организации тылового обеспечения миссия может стать легкой прогулкой.

Нужные вам доки расположены на северо-востоке от начальной точки. Как обычно, на пути вольготно расположились люди. Решить эту проблему помогут несколько вещей. Во-первых, помните, что тролли — отличные "артиллерийские" юниты. Однако они станут еще лучше, если позволить им наловить барашков. В прямом смысле этого слова. Оставленный без присмотра тролль самостоятельно ловит бегающих рядом животных. А затем использует их в качестве снарядов.

Преимущество подобной амуниции заключается в том, что упавший баран задевает сразу несколько стоящих рядом целей. Таким образом один зеленый бомбардир способен уничтожать целые роты противника.

Сложностей с созданием армии и, соответственно, с победой не возникнет вовсе, если обеспечить орков самым важным для них ресурсом — камнями. Помните, что увеличить скорость поступления ресурса в закрома родины помогает "загон" кобольтов и прочей рабочей силы в шахты. Кстати, у тех же орков как раз есть возможность всего за 250 монет произвести сразу 10 thrall'ов (эдаких разнорабочих).

Эпизод 6

— высадиться на Ирме (Yrm)

— уничтожить мистическую башню (mysto tower) на Ирме

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Миссия сходна с пятым эпизодом из четвертой главы пути света ("The straits of darkness"). Только расстановка островов и некоторые детали разнятся.

Изначально вы располагаете неплохой армией, но флот представлен лишь транспортом. Чтобы усилить его, отправляйтесь ограниченным контингентом на север. Там расположен остров с доками и некоторым количеством ресурсов, которых должно хватить на строительство непобедимой армады.

Если есть желание, постройте легкие разведывательные корабли (scoutships). Используйте их, чтобы обследовать карту. Они не могут атаковать, так что поосторожнее. Обнаруженные скопления вражеских судов лучше уничтожать своими боевыми кораблями.

Если же такого желания нет, то направляйте свой военно-морской флот в северо-западный угол карты, где и расположен Ирм с нужной вам башней. Высаживайте свои войска и штурмуйте.

Эпизод 7

— уничтожить темных эльфов, чтобы получить первую "Слезу" (the Tear)

— победить высокородных эльфов (high elves)

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Миссия, сходная с последним эпизодом пути света ("The siege of Yrm"). Вот только сражаться приходится, имея под командованием другие силы.

Чтобы обеспечить себе быструю победу в этой миссии, следует развить наступление сразу по нескольким направлениям. Прежде всего отправьте свой флот по нижней кромке карты на запад. Как только достигнете угла, поворачивайте на север. Там будет бухта, являющаяся зеркальным отражением вашей начальной, но принадлежащая высокородным эльфам.

Вторым шагом должна стать отправка вашего героя и нескольких юнитов посильнее на север, на захват ресурсов. Пусть идет по кругу, обходя центр и "конвертирует" все и вся. Сначала на север, потом на запад. В северо-западном углу он наткнется на базу. Она маленькая и истощенная. Эльфы, видите ли, еще и между собой воюют. На ее месте можно организовать свою вторую базу, чтобы атаковать со второй стороны.

На западе от начальной точки располагаются доки и флоты темных эльфов. С помощью огров и троллей с ними покончить не сложно. Только обеспечьте поддержку либо кораблями, либо драконом, а то вражеский флот может здорово проредить ваши боевые порядки.

После этого освободившиеся силы можно переправлять на уничтожение башен, по периметру окружающих дворец в центре карты.

Миссия будет успешно завершена, как только с лица земли будет сметено последнее эльфийское строение.

Глава 4

Эпизод 1

— необходимо победить все три орочьих племени, чтобы заполучить их под свое командование

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

И снова вам предстоит десантирование. Но на сей раз еще и с обязательной постройкой своей базы. Одно из самых удобных для этого мест — на северо-востоке.

Удобство данной миссии заключается в том, что, управляя орками, вы и воюете против орков. А это значит, что вражеские поселения можно и даже нужно не разрушать, а захватывать. Это и быстрее и полезнее.

Ближайшее племя расположилось на востоке. Очень близко. Но его обороноспособность невысока, так что если хочется рискнуть, то можно сразу броситься туда и захватить всю инфраструктуру — вместо того, чтобы строить самому.

Остальные противники окопались южнее. Как только накопите достаточно сил, широким фронтом наступайте на них. Главное, как всегда, скорость: чем вы быстрее разовьетесь, тем меньше сопротивления встретите.



Вот этот камешек заставляет минотавров враждовать между собой. Первое задание третьего эпизода третьей главы (Path of Darkness) выполнено



А вот эта пещера с ясновидящим и есть ваше второе задание



Увы, но эту красотищу эльфов придется разрушить до основания

Эпизод 2

— уничтожить нежить, охраняющую храм

— герой должен найти вход в храм

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Это одна из тех миссий, где для победы не требуется уничтожение противника. Храм расположен к северу от начальной точки. Он окружен горами с единственным проходом, который охраняет разношерстная группа нежити.

Имея под своим командованием орков, справиться с ними не составит труда. Чтобы завершить миссию, достаточно пройти через каньон на восток, переговорить с поджидающим там вас мертвым воином и подвести своего героя к храму.

Тем временем не забывайте об обороне собственной базы. Время от времени, в основном из северо-западного угла, к вам будут приходить гости. Приготовьте к их приходу пару-тройку башен.

Эпизод 3

— уничтожьте всех темных эльфов, чтобы получить вторую "Слезу"

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Искомый камень лежит точно посередине карты. Его стерегут бесчисленные темные эльфы, подкрепленные большим количеством магов.

Чтобы подготовиться к борьбе с ними, следует заполучить побольше ресурсов. Обходите кругом центр, захватывая шахты. Не пропустите две пирамиды в пустынях. Это очередные "квестораздатчики". Если повезет, то вы получите помощников и много еще чего интересного. Вот только от задач типа "получите то-то, если уничтожите 20 юнитов противника" толку мало. О единственной группе врагов уже упоминалось выше. Они стерегут камень.

Чтобы наверняка не испытать проблем с выносом эльфов, постарайтесь заручиться поддержкой дракона. Но в любом случае надо создать две команды: бойцов рукопашных и "артиллеристов". Пока ваши и вражеские пехотинцы будут выяснять, кто из них сильнее, камнеметальщики должны сосредоточить огонь на колдунах. Если вовремя не избавить мир от их присутствия, то они могут избавить вас от ваших же войск.

Эпизод 5

— отведите Сетрота (Setroth) на кладбище, чтобы он поднял армию нежити

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Эта миссия не требует особых тактических ухищрений. Войск отдано под ваше командование более чем достаточно. Необходимо лишь помнить, что не стоит бросать вперед троллей. Сначала лучше погнать пехоту, а уж только за ними — "артиллерию". Кроме того, дайте своим троллям немного поохотиться на снующих вокруг в огромных количествах барашков: ваше терпение будет вознаграждено стократно убойной силой этих животных снарядов.

Кладбище расположено в северо-восточном углу карты. Путь к нему преграждают несколько разношерстных кордонов нежити. Придерживайтесь той же тактики, что и в предыдущем эпизоде: пока пехота разбирается между собой, сосредоточьте огонь троллей на вражеских личах и прочей стреляющей братии.

Когда путь будет расчищен, отправляйте Сетрота на кладбище. В смысле, пусть идет туда. Как только он достигнет пункта назначения, мертвые восстанут, а миссия будет успешно завершена.

Эпизод 6

— уничтожить людей и гномов

— Роберт, Гронт и герой должны выжить

Основная задача на начальном этапе миссии — обеспечить свою безопасность как можно скорее. В условиях нехватки шахт это непросто. Сказывается специфика войск нежити, когда все наземные войска производятся из одних и тех же скелетонов путем всевозможных апгрейдов. Постарайтесь отстроить как можно больше войск, настолько крутых, насколько сможете. Первые компании гостей начнут приходить с востока очень скоро, и надо подготовиться к их встрече.

В целом ситуация такова. Гномы окопались на северо-востоке, а люди — на востоке. Их действия, к счастью, слабо скоординированы. Чаще всего они нападают по очереди. Поэтому не уводите все войска от базы.

Наиболее надоедливы люди. Однако торопиться не стоит. Сначала апгрейдите свои войска по максимуму. Во-первых, дорога к ним защищена башнями. А во-вторых, насколько вы помните, главной специализацией людских рыцарей является уничтожение как раз нежити.

С гномами немного проще, учитывая их "танкообразность". Поскольку войска нежити не обладают излишней мощью, главным их оружием является многочисленность. В плане огневой поддержке неплохи личи.

Эпизод 7

— уничтожить людей

— уничтожить всех союзников людей

— герой должен выжить

Как ни странно, обеспечить свою безопасность в финальной миссии не очень сложно. К северу от начальной точки существует всего два достаточно узких прохода в горах, которые можно заблокировать либо войсками, либо теми же башнями. Противники, как всегда, разобщены и действуют соответственно . Посему в случае проблем всегда успеваешь подбросить подкрепление в нужное место. И тогда остается лишь обезопасить свою базу от летающих юнитов несколькими стрелками и (на всякий случай) с воды, построив пару кораблей.

Все противники сосредоточились вдоль северной кромки карты. Люди — в восточном углу. Начинать можно с кого угодно. Однако, как и прежде, следует учитывать не слишком-то большую крутость нежити. Поэтому либо сделайте им апгрейд по максимуму и соберите толпу побольше, либо заручитесь поддержкой дракона. ■



Глеб Власенко
zimozul@mail.infotel.ru

Dark Reign 2

Земля. Двадцать шестое столетие

R&S: Вердикт

ЧТО: RTS **КТО:** Pandemic Studios/Activision **НА КОГО:** Earth 2150, Warzone 2100 **СКОЛЬКО:** P-233(PII-300), 64(128)Mb . **ВМНОГЕРОМ:** Интернет, сеть **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 7,0

Память и упования — прошлое и будущее, то, что было и что, возможно, будет — эти вещи не диаметрально противоположны, и в теории и на практике, хотя нам так часто кажется. Они две стороны одной монеты, то, чья форма постоянно меняется. Прошлое не более определенно, чем будущее; все зависит от точки зрения. Поэтому не сомневайтесь: то, что случится, имеет корни в том, что было... и наоборот.

Альфеус Тогра
Размышления из Первых Принципов, 2381 г.

2506 год. Земля превратилась в свалку. Несмотря на огромные успехи в генетике и в изменении окружающей среды, груз загрязнения и перенаселения оказался слишком тяжел для планеты, чья способность удовлетворять капризы человека истощилась. Однако не все страдают. Элита общества живет в специальных анклавах, в которых искусственно поддерживается благоприятный климат. Вне этих анклавов абсолютное большинство человечества живет в спроулах (англ. "sprawl" — расползаться, разрушаться), подвергаемое немилосердному воздействию токсичного воздуха и солнечной радиации, так как жалкие остатки озонового слоя Земли не могут больше их защитить.

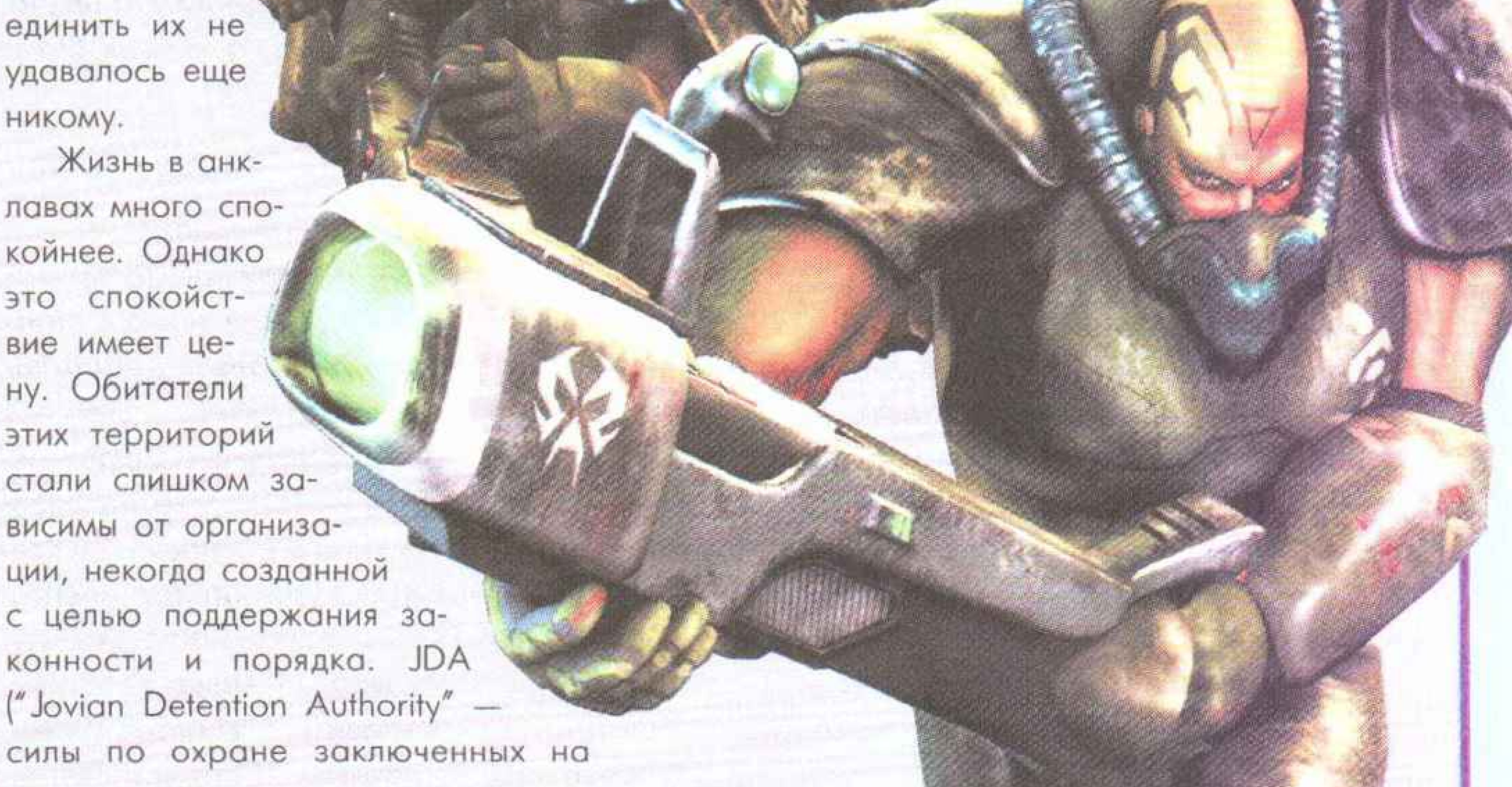
Но даже в этих условиях жизнь продолжается. Общество приспособилось к новым реальностям 26-го века по земному летоисчислению. Люди разделились на банды и племена, которые торгуют, проповедуют, воюют. Лишенные преимуществ комфортной жизни, обитатели спроулов стали весьма изобретательными, научились приспосабливаться и, по мнению многих, могут считаться даже более развитыми, нежили жители анклавов: необходимость заставила их шевелиться, чтобы выжить, и они приняли этот вызов.

Слабый не протянет долго в спроулах. Власть закона и порядка заменена здесь на власть силы. Кто обладает большей огневой мощью, тот и правит этим обществом. Кроме того, войны за владения и кровавая междоусобица также являются его неотъемлемой частью. Жажда крови стала настолько естественной, что, похоже, передается на генетическом уровне.

Однако о боеспособности спроулеров говорить однозначно сложно. Группа, которую обычно принято называть "Рамблерами" (англ. "rumble" — драка, разборка), представляет собой отряды тяжело вооруженных уличных бойцов. Остатки скоростных шоссе подчинены бандам мародерствующих "Гоу-гоу" (англ. "go-go"), женщин-байкеров на модифицированных для этих целях машинах. Существуют также жаждущие крови мутанты "Финды" (англ. "fiends" — тварь, чудовище), вечно скрывающиеся в тени, подкарауливая беспечных жертв. Если же кто был ранен в боях, то они могут попытаться обратиться за помощью к священникам культа "Вудун" (**voodun**), которые обладают таинственной силой исцелять раны без помощи традиционной медицины. Однако объединить их не удавалось еще никому.

Жизнь в анклавах много спокойнее. Однако это спокойствие имеет цену. Обитатели этих территорий стали слишком зависимы от организации, некогда созданной с целью поддержания законности и порядка. JDA ("Jovian Detention Authority" — силы по охране заключенных на Юпитере) основывалась, чтобы обеспечивать перевозку отъявленных преступников с земли в новые тюрьмы, построенные на лунах Юпитера. Однако вскоре многим стало понятно, что с перенаселенной поверхности планеты туда стали отправляться и те, кого правительство могло посчитать опасным.

К началу 26-го века к отправке на Ио и Калисто были приговорены очень многие. Это "царство террора" и суд, действующий по принципам военного времени, стали не только способом сдержать рост населения, но и методом устрашения спроулеров и устранения тех из них, кто мог бы попытаться возглавить движение сопротивления. JDA — это охранники, которые стали полицией, затем превратившейся в армию. Население анклавов отлично понимает, что это единственная сила, стоящая между ними и жаждущими крови ордами снаружи. Многим стало также очевидно, что созданная JDA модель общества не сможет просуществовать долго и способна стать причиной войны, которая охватить всю Землю.





Общие принципы

Игра является одним из ярчайших представителей новомодного жанра трехмерных стратегий в реальном времени. Многие из ее основополагающих принципов почерпнуты из кладезя богатого опыта предшественников, и рассказ о них может быть мало интересен знатокам этого жанра. Однако сказать, что Dark Reign 2 не привнес ничего нового, значило бы погрешить против истины. Посему осмелюсь порекомендовать нижеследующий текст к ознакомлению всем, независимо от степени их игрового опыта.

Как всегда, вам предстоит добывать ресурс, чтобы финансировать свои операции. На сей раз это тэйлон (**taelon**), некий весьма драгоценный кристалл. Постройте завод по переработке (**refinery**) и отправьте "комбайн" (**harvester**) на поле. Все остальное он сделает сам.

Естественно, что кристаллы не бесконечны. Один "куст" равен трем тысячам у.е. Когда залежи истощены, они исчезают. Однако не спешите ставить крест на выработанном поле. Местный ресурс имеет возможность имеет склонность к регенерации.

Постройки

В большинстве миссий вам придется строить свою базу, чтобы выполнить поставленные перед вами задачи. Все постройки возводятся при помощи строителей (**construction rigs**). Если какое-то здание не может быть возведено, в окошке построек оно будет закрашено красным. Наведите на него курсор, и появится информация, какие условия необходимы для его постройки.

Помните, что постройки, перед тем, как окончательно поставить на почву, можно поворачивать кнопками **<** и **>**. Для некоторых из них, типа башен и пушек, это не играет большой роли, но в случае с производящими юниты зданиями это важно.

Первым надо возводить командный центр (Command Center), что позволит выпустить еще строителей.

Бараки (**Barracks** для Sprawlers или **Precinct** у JDA) предназначены для производства пехоты. Чтобы поставить под свои знамена технику посущественнее, понадобятся, соответственно, **Garage** или **Motorpool**.

Однако стоит подумать о том, чтобы сначала обеспечить себя энергией. Во-первых, без электричества многие здания не работают, а во-вторых, скорость производства в условиях энергетического кризиса значительно снижается. Если же с электричеством совсем плохо, то пушки перестанут стрелять вовсе, а производство почти остановится.

В игре существуют два вида электростанций — солнечные и атомные. Первые дешевле, но солнце имеет обыкновение садиться, что снижает их и без того невысокую отдачу. Вторые дОроги и в случае подрыва могут задеть окружающие постройки, но и отдача от них высока.

В критических случаях можно высвободить некоторое количество энергии, отключив здание от электросети (**Power Up/Power Down**).

У некоторых зданий есть возможность улучшаться, то есть попросту апгрейдиться. Это дает им возможность производить лучшие, более продвинутые юниты. Если строение может быть улучшено, соответствующее окошко появится в их строительном меню.

У каждой постройки и у каждого здания есть определенный запас здоровья, отражаемый традиционной полоской под соответствующим изображением.

После сражений или нападения врага им может понадобиться лечение. Для этого некоторые юниты могут отправиться на свои заводы (например, все самолеты). Большинству же остальных помогут **Scaver** (Sprawlers) или **Psitech** (JDA).

У JDA, ко всему прочему, есть возможность возводить телепортаторы. Они могут перебрасывать до шести пехотных юнитов в любую точку, находящуюся в зоне видимости. Однако стоит помнить, что телепортатор открывает хоть и временный, но двусторонний путь.

Юниты

Количество построек и солдат, которые могут произведены вами, ограничено. Соответствующий индикатор расположен между индикатором производимой энергии и окошком, демонстрирующим смену дня и ночи. Помните, что все юниты считаются по-разному. Большой танк стоит больше, чем маленький пехотинец.

У обеих сторон в распоряжении есть шпионы. Это **Infiltrator** у JDA и **Shadowhand** у Sprawlers. Их можно использовать не только как разведчиков, но и как диверсантов. Основная способность шпионов — менять внешний вид. Когда в зоне видимости одного из них появится вражеский пехотинец, наведите на него курсор. Появится соответствующая иконка. Делать это надо быстро, пока этот солдат не заметил шпиона. Это изменение носит лишь косметический характер, то есть вы не сможете использовать оружие того юнита, под который замаскировались.

Что же касается саботажа, то есть три варианта. Если шпион проник во вражеский командный центр, то вы получите обзор, который имеют все его здания и юниты. Если в перерабатывающий завод, то некоторое количество тэйлона будет переходить в ваши запасники. Ну а если в электростанцию, то на ваши нужды пойдет значительное количество производимой ею энергии.

Бороться с этими работниками плаща и кинжала не просто, но можно. Есть юниты, которые имеют способность "проявлять" истинную сущность. Это **Disruptor** у Sprawler и **Warden** у JDA. Еще эти локаторы могут делать видимыми ловушки, оставляемые Sprawler'овскими Scaver'ами.

Scaver'ы могут ставить ловушки, когда их строение проапгрейдено до второго или третьего уровня. Ловушки — отличный способ прореживать ряды наступающих. Они невидимы для врага. Существуют четыре их вида.

Мины (**Land Mine**). Обычная взрывчатка.

Импульсная ловушка (**EMP Trap**). Сильный электромагнитный импульс вырубит всю электронику у проезжающей мимо техники, оставив ее беззащитной и неподвижной.

Паразит (**Parasite**). Паразит цепляется к вражескому юниту, и вы получаете его линию обзора, куда бы он ни направился.

Бомба с часовым механизмом (**Time Bomb**). Бомба прилепляется к вражескому юниту и взрывается где-то через минуту. Таким образом ловушка остается невредимой.

Моджо и воздушные удары (Mojos and Air Strikes)

И у спроулеров, и у JDA есть специальные атаки. Они не зависят от какого-либо

юнита. Могут быть использованы в зоне видимости любого из них, если только вражеские позиции не "прикрыты" локатором.

Mojos (Sprawler) производятся в храмах (**shrine**). Их четыре разновидности:

Eyebiter. Временно ослепляет врагов в районе вокруг его применения;

Rage. Временно придает большую скорость и силу вашим юнитам, на которых напали;

Berserker. На тридцать секунд все юниты, попавшие в зону действия, начинают атаковать ближайший к ним, вне зависимости от того, друг это или враг;

Baron. Создает гигантского психо-кинетического голема, который будет ходить кругами и атаковать противника.

Air Strikes (JDA) строятся в **Radome**. Правила применения те же, что и у моджо. Их тоже четыре вида:

Vulcan Mines. Аккуратно укладывает пять мин в указанной точке;

Assault Bots. Несколько ездящих мин-камикадзе. Будут шататься по округе, пока не врежутся во врага;

EMP bomb. Временно выводит из строя все здания и технику в зоне действия;

Concussion Bomb. Большой взрыв наносит неслабый ущерб всем в зоне его действия.

Две расы

Этот год стал для Земли последним. Планета погибает, и всем это стало очевидным: и президенту, и главам банд, кланов и картелей спроулеров. JDA организовывает срочную эвакуацию населения анклавов, но времени не хватает и спастись успеет лишь очень малая часть.

Однако в недрах старого храма культа Вудун был обнаружен таинственный артефакт, который, возможно, станет ключом к спасению.

Спроулеры слишком поздно узнали о том, что происходит. Но они вступают в эту гонку, единственным призом в которой является жизнь, объединяясь перед лицом общей опасности.

Кто из них достоин жизни, а кто смерти, решать вам. Судьба человечества снова в ваших руках.

Этапы игры называются Главами (**Chapter**), в каждой кампании их по десять штук.

JDA

Глава 1
Into the sprawls

— Уничтожить всех вражеских солдат-рамблеров (rumblers) и установки ПВО скай-свиперы (skysweepers)

Первая миссия явно относится к разряду тренировочных. Своих юнитов много, вражеских мало. Все они стоят недалеко от места высадки. Как только с ними будет покончено, появится следующее задание.

— Привести подкрепление на базу JDA

Отправляйтесь на запад через мост. По дороге тоже никаких проблем не должно возникнуть — попадается лишь несколько рамблеров. Как только достигнете базы, случится неожиданный и мощный взрыв, уничтожающий львиную часть инфраструктуры. Вам выдадут двух строителей и посоветуют строиться самому. После постройки основных элементов появится новое задание.

— Найти и уничтожить 3 башни ПВО

Местонахождение башен показано на карте. Поэтому лучше скажу, что каждую из них охраняют по 3-4 рамблера. Следовательно, вам понадобятся 6-7 своих ребят. Поскольку скай-свиперы работают только по воздушным целям, то они проблем не доставят.

Глава 2
The seal is broken

— Следовать за пленным Вудуном (voodun prisoner) в горы

Этот Вудун на поверку оказывается Сусаниным — приводит вашу пехоту на башни. Но с этим ничего нельзя сделать.

— Построить инфорсеров (enforcers) и использовать их для того, чтобы найти и уничтожить вражескую электростанцию

Бараки JDA позволяют строить отличные пехотные соединения — инфорсеры, которые могут летать и атаковать воздушные цели. Позднее это очень пригодится, а пока, накопив 7-8 штук, ведите их на северо-запад. По пути встретятся несколько солдат и один гоу-гоу (**go-go**). А затем покажется и искомая станция.

— Проследовать к храму Тогра (Togra's shrine)

Теперь, после отключения снабжения, можно смело идти на север, мимо уничтоживших ваш первый отряд башен.

— Отвести технифакт (technifact) в зону вывоза

У храма будет стоять технифакт, который придется отвести куда скажут. Это сделать не очень просто, так как откуда ни возьмись станут вылезать враги. Так что не бросайте его. Идти надо в восточную часть. Если гнать впереди все те же 6-7 инфорсеров, то все получиться. Вражеская пехота их не достает, и приходится воевать только с гоу-гоу.



● Не бросайте шпиона одного — он беззащитен, как ребенок...

Глава 3
Thinning the herd

— Уничтожить всех предателей

Отправляйтесь на север. Как только уткнетесь в силовые поля, предатели со всех ног бросаться с базы прочь, оказывая символическое сопротивление. Перестреляйте кого сможете, а затем быстро обходите строения с запада и двигайтесь на северо-запад, там недалеко стоит шаттл (**shuttle**). Его надо уничтожить до взлета.

— Построить по одной солнечной электростанции (solar array) на обеих сторонах от генератора поля (field generator)

Это, пожалуй, первая хорошая проверка вашей боеспособности. Перво-наперво постройте свою базу и обезопасьте ее башнями. Источником опасности является вражеская база, расположенная чуть восточнее базы предателей. В лоб ее взять очень сложно. Легче пройти по мосту и переправиться через водопад на север. Там оборона не столь насыщена.

В принципе, базу можно и не уничтожать. Если увидите, что денег может не хватить, то не нападайте на них. Конечно, они будут присылать небольшие отряды к вам, но о них должны позаботиться заранее построенные пушки и башни.

Сосредоточьтесь на постройке электростанций. Это будет тоже непросто. В западном и восточном углах карты начинаются длинные и извилистые горные дороги. Они, соответственно, выводят на разные стороны ущелья, где и надо соорудить нужные постройки. Места для этого обозначены спец. знаками, а охраняют их по две пушки (**gunpost**) и мелочь.



● Вот то место, куда следует его привести

Побыстрее запустить генератор поля в ваших же интересах: пока проход не перекрыт, через него с завидной популярностью идут враги.

Глава 4
Underworld

— Добраться до входа в тогранский храм

Чтобы выполнить задание, нужно отправиться на северо-запад. По пути вас будет поджидать много вражеской пехоты, однако выданное вам вначале количество войск не даст этому факту перерасти в проблему.

Сразу следует обмолвиться вот о чем. На протяжении всего путешествия по подземному миру на ваших подопечных с разных сторон, так как здесь активно используют телепортеры, будут выскакивать безобидного вида старикашки. Как только увидите их, стреляйте всем, что к этому пригодно. Дело в том, что это фанатики-самоубийцы. Подрывники. Поэтому старайтесь не ставить свои войска сразу за углом Располагайте их так, чтобы зона видимости у них была максимальная.

— Найти и забрать технифакт

Он спрятан на северо-западе. По пути к нему не пропустите комнату с генератором энергии. Если его не уничтожить, то придется воевать еще и с башнями.

Добравшись до красиво расцвеченного зала, не заводите все войска внутрь — пусть идет только один. Остальные дожидаются его у входа. Когда этот одиночка дойдет до технифакта, стоявшие дотоле спокойно чудища нападут. Пока будете воевать, не трогайте технифакт. А то и ему достанется. Дождитесь счастливой развязки.

— Отвести технифакт в точку эвакуации

Если добрались до этого момента, то, можно считать, уже победили. Просто внимательно смотрите по сторонам — старики-суицидники не дремлют.

Глава 5
Sea of red

— Найти место падения технифакта до того, как до него доберутся спроулеры (sprawlers)

До места падения добраться легко, даже не строя базу, с начальными силами. Сама же база расположена на юго-запад от места высадки.

Однако сразу после этого начнутся наезды. Поэтому сначала логичнее как можно быстрее построить базу и несколько башенок. Основной поток пойдет с земли с северо-востока и с воды с северо-запада. Обратите внимание на появившуюся возможность строить доки, крейсеры (**cruiser**) — весьма и весьма мощное оружие. И против самолетов сгодятся, и против флота. А при зачистке побережья от нежелательных элементов они просто лучшие. Кроме того, не забудьте обзавестись ПВО — вражеские воздушные силы не дадут спать спокойно. Самый дешевый и мобильный вариант — 3-4 штуки наблюдателей (**watchman**).

— Защитить технифакт и доставить его в аэропорт

Если враги одолевают, можно уничтожить их базу на западе. Но это не обязательно. Задание поставлено: добраться до аэропорта на севере. Его защищает еще одно вражеское поселение. Наипростейший способ туда добраться — построить 6-7 страйкеров (**striker**) и в их сопровождении доставить туда технифакт.

Глава 6
Interrogation

— Проникнуть на базу спроулеров и захватить Буда Шуна (Booda Shoun). Привести его назад, к желтому телепортеру.

Проблемная миссия для любителей лобовых атак. Во-первых, мало места под застройку. Пара зданий влезет в начальном каньоне, остальные придется размещать севернее. В целях собственной же безопасности узкие проходы между холмами желательно перегородить башнями. При этом не стоит забывать о вочмэнах и прочих ПВО. Частенько враги будут избирать воздух в качестве доставки вам проблем.

Враги окопались на северо-востоке. Даже и не пытайтесь воевать, если играете честно. У них настолько больше войск, башен и ресурсов, что соревнование бессмысленно.

Есть гораздо менее болезненный вариант. Постройте одного инфильтратора (**infiltrator**) и запустите его туда.

Продвигаясь по вражескому поселению, почаще записывайтесь — если напоретесь на локатор, то солдат погибнет. Направлять же стопы следует в восточный угол, в гору. Буда сидит именно там. Как только его увидите, вам велят избавиться от его охранников. Для этого придется подогнать страйкеров прямиком через горы.

— Привести Буда Шуна обратно

Буда перейдет под ваш контроль. После этого просто своим ходом, без охраны ведите его к себе на базу. Никто его атаковать не будет.

Глава 7
Inferno

— Уничтожить здание, под которым скрыта лаборатория в северном секторе

Как всегда, сначала позаботьтесь о своей безопасности, отстроив достойную базу. Особое внимание на ПВО. Враг начинает применять десантирование с воздуха прямо к вам на базу.

Затем переходите к формированию ударной группировки. Весьма эффективным, правда, и дорогим средством показали себя страйкеры. Учитывая то, что вам придется столкнуться не с уничтожением вражеских баз, а его отдельных группировок, они подходят очень неплохо.

Всего вам отмечают четыре здания на севере. Нужное вам — второе (слева направо). Говорят, нормальные герои всегда идут в обход, и, как всегда, это правильно. Не ломитесь по прямой — дороже выйдет. Ступайте на северо-запад, вдоль края карты. Сопротивление будет лимитированным. Дойдя до угла, поворачивайте на север, к зданиям.

— Доставить найденное в целости и сохранности в зону эвакуации

И снова зона эвакуации находится не на вашей базе. Она к северо-востоку от нее. Пустите туда группу зачистки. Надо освободить место и уничтожить **Juggernaut** — эта бомба на колесах взрывается не хуже атомного реактора.

Продвигаясь к зоне эвакуации, гоните впереди уордэн (**warden**). Его локатор будет засвечивать мины и прочие ловушки, которыми будут устилать вам путь. Кроме того, не забудьте там же вести пси-технолога (**psi-tech**). Если технифакту достанется, он сможет его подлечить.

Глава 8
Barbarians at the gate

— Защитить как минимум 9 шаттлов

В принципе, все основные постройки уже присутствуют на начало игры. Надо лишь решить две задачи. Причем очень быстро. Первое — обеспечить оборону. Наезды будут не

сильными, но настойчивыми. Второе — опять же очень и очень быстро построить флот. А лучше 2 или 3 флота по 6-7 крейсеров.

К этому моменту вы уже наверняка ознакомились с возможностями кораблей по зачистке побережья. Вот этим-то и предстоит заняться. Первые два шаттла идут из северной точки, затем два из северо-западной, один из западной, один из южной, потом снова по одному из северо-западной, из западной, южной и снова из северо-западной. По идее, их будет двенадцать. Однако здесь перечислены лишь девять — если сделаете, как надо, больше и не понадобится.

Зная "расписание" шаттлов, отправляйте флот туда, откуда они ожидаются, и уничтожайте все башни и, в первую очередь, способные сбивать воздушные цели войска.

После того как 9 шаттлов благополучно высадят народ на вашей базе, миссия будет закончена.

Глава 9
Dirty politics

— Уничтожить всех сенаторов до того, как они сбегут

Чтобы претворить линию партии в жизнь и разделаться с неугодными, надо занять четыре точки, указанные на карте. Просто встать там энным количеством войск. Задача осложняется тем, что рядом с двумя из них расположены небольшие вражьи базы. Избавиться от них несложно: не спешите и накопите достаточно сил сразу.

Через некоторое время сенаторы побегут своим ходом и поедут на лимузинах в эти точки. Все, что от вас требуется, это просто стоять и отстреливать их.

— Уничтожить все вражеские соединения у здания Парламента

Так как охранять точки уже не надо, просто отправляйте свои войска оттуда к зданию. Защищено оно неплохо, однако наступления с четырех сторон не выдержит. Главное — не трогайте сам Парламент, а то проиграете миссию.

Глава 10
Hero's end

— Провести шпиона (shadowhand) через тогранский портал

Портал расположен на северо-востоке, у самой кромки карты. Вокруг него раскинулась вражеская база. К ней ведут несколько длинных мостов-дамб через реку.

Миссия не проста. Придется воевать много и долго с применением всех доступных средств. Однако, чтобы провести шпиона к порталу, не нужно выносить все силы противника. Пройдите по одному из краев базы.

В принципе, можно и вовсе это поселение не трогать. Но свое спокойствие ведь дороже, чем некоторое количество своих войск, так?

— Построить 3 атомных генератора в указанных точках

Эти точки в стороне от вражеских построек. Если вы решили с ним не связываться, то и не надо. В любом случае, захватывая точку, тут же обносите ее башнями и войсками.

Как только будут возведены три здания, начинается отсчет пяти минут, в течение которых вы познаете всю радость атак на свои атомные генераторы. Будут сбрасывать пехоту.



● Снабдите джаггернаут охраной и скейвером для лечения — все-таки 2500 у.е.

Sprawlers

Глава 1
Assault on precinct 13

— Убить солдат, охраняющих центр пропаганды JDA

Подобно и другим первым миссиям любой RTS, эта носит прогулочный характер. Продвигайтесь вперед по компасу, уничтожая по дороге отдельные группы вражеской пехоты.

Разобравшись с охраной, отстройте базу.

— Уничтожить завод по переработке (refinery)

Он расположен к северу от места высадки. Проблем с его "выносом" не возникнет, если вы обзаведетесь небольшой кучкой пехоты.

— Саботировать энергоснабжение JDA

Еще немного севернее расположен атомный генератор под охраной все тех же стражей (**guardians**). Как только и с ним будет все кончено, вы перейдете на следующий уровень.

Глава 2
Return of Togra?

— Спасти священника вудуна (Voodun priest) с базы JDA

Отстроив свою базу, соберите ударную группировку в составе 5-6 гоу-гоу (отмахиваться от инфорсеров) и 7-8 пехотинцев и отправляйтесь на север по дороге. Повернув, она приведет вас к месту заточения вудуна. Его охраняют две пушки. Но еще имеют место быть два завода, следовательно, вражеские войска будут пополняться. Постарайтесь в первую очередь лишить противника этой возможности.

— Сопроводить священника к храму

Ведя вудуна позади (он может лечить солдат), идите на север к храму. По пути попадутся несколько вражеских пехотинцев и инфорсеров, но проблем не будет.

Глава 3
Who watches the watchmen?

— Сопроводить своих строителей к остаткам базы спроулеров

Отправляйтесь на север. Даже если встретите кого-то, смело воюйте. Ведь с вами есть вудун, а значит, в случае чего сможет подлечить.

— Уничтожить базу JDA, охраняющую станцию CIGNET

Она расположена на востоке и охраняется парой пушек. Но поскольку имеются в наличии заводы, то возможны весьма массированные пополнения в случае, если затягивать с атакой. Если удастся в короткие сроки мобилизовать десяток гоу-гоу, то проблем не возникнет ни с пушками, ни с возможными атаками с воздуха.

— Защитить станцию от бомбежек

В течение пяти минут придется сдерживать налеты вражеских страйкеров и блэкстаров с юга. Однако все та же добрая старая куча гоу-гоу вполне справится с этим. Только поставьте их немного южнее станции, чтобы бить врага еще на подлете.

Глава 4
River raid

— Уничтожить все силы JDA на базе спроулеров

Продвигайтесь по каньону, пока не увидите базу, атакуемую JDA. Истребив всех врагов, вы получите ее под командование.



Вот этого жреца надо освободить с базы JDA

— Уничтожить все силы JDA к юго-востоку

Противник скопил несколько башен и прочих мерзостей на ресурсных полях к юго-востоку. Ваших личных запасов денег не хватит надолго. Особенно не стройтесь, сначала накопите войск и зачистите поля.

— Уничтожить базу JDA, расположенную на другом берегу реки

Серьезная задача. Однако при комплексном подходе неразрешимых проблем нет. А подход заключается вот в чем. Постройте могучий флот. Основная бухта врага расположена напротив ваших доков, чуть севернее. Ведите корабли туда, уничтожая все, до чего смогут дотянутся их орудия. Если вы быстро построите шесть-семь кораблей, этого хватит вполне.

После этого пройдитесь эскадрой вдоль берега на север и на юг. Пара башен уйдет в прошлое. После этого вновь отправьте их в главную бухту.

Теперь приступаем ко второй фазе — заброске десанта. Нагрузите пару воздушных барж (**air barge**) солдатами и высаживайте в районе той же самой бухты. Надо добить то, что осталось от поселения противника.

Будьте осторожны — пехота беззащитна от нападения с воздуха. Если возникнут поползновения со стороны вражьих ВВС, просто отходите к кораблям — они прикроют.

После этого останется лишь пройтись по берегу и подчистить остатки.

Глава 5
Intellectual property

— Обнаружить оружейный завод JDA и захватить экспериментальный образец

Задачу можно было бы выполнить за десять минут. Однако очень мешает вражеская база, расположенная к северо-западу от начальной точки. Достаточно хорошо укрепленная, она будет для вас постоянным источником головной боли. Если решитесь ее уничтожить, что в принципе не обязательно, обзаведитесь небольшой флотилией — лучший способ борьбы с береговыми укреплениями.

Как бы то ни было, флот вам все равно понадобится. Надо очистить пляж на севере для высадки десанта. Будьте осторожны с авиацией — в окружающих горах полным-полно установок ПВО.

От пляжа на восток ведет узкий каньон, приводящий как раз на искомую базу. Она охраняется очень слабо. Практически никак.

Чтобы захватить расположенные там образцы техники, придется привезти туда же одного скейвера (**scaver**). А после этого уничтожить оружейную фабрику, их произведшую.

— Привести хоть один джаггернаут (juggernaut) к точке эвакуации

Гуляя по вражеской секретной базе, потратьте некоторое время на уничтожение электростанций. Дело в том, что когда поведете войска по очередному каньону к точке, расположенные там пушки не будут работать и путь превратится в легкую прогулку.

Глава 6
A gift for Judas

— Убить лидера Джудас

Отличная миссия для тех, кто любит, когда его подгоняют и ставят в невыносимые условия. Времени дано 30 минут, а путь крайне тяжел.

Постройте базу. Из войск вам понадобится тройка "скалок", вернее, скалкок (**skulk** — снайперы женского рода), как минимум десяток пехоты и пять-шесть или больше самолетов (**vulture**). Когда заполучите все это, ступайте на северо-восток, а никак не на север, по утоптанной дороге.

Расправьтесь с небольшой базой у полей и продвигайтесь дальше, пока не уткнетесь в край карты.

По пути будьте очень внимательны. Во-первых, полно мин. Так что либо гоните впереди пехоту, рассчитывая на большие жертвы, либо обзаведитесь локатором. Во-вторых, применяйте комплексный подход: используйте скалок против вражеских джудас и прочей пехоты — выносят на ура; как только увидите батарею ПВО — насылайте на нее свою пехоту, а если завидите пушку — пускайте самолеты.

Если вы шли правильно, то там должны виднеться два прохода дальше — по каньону на запад (туда желательно не соваться) и в горку на север (вот туда и дорога). Смело отправляйтесь туда скалками. Там на базе должна стоять тусовка джудасов во главе с лидером. Он-то вам и нужен.

Глава 7
Gatekeeper

— Уничтожить базу JDA, охраняющие ворота и Башни Ястребов (Falcon Towers)

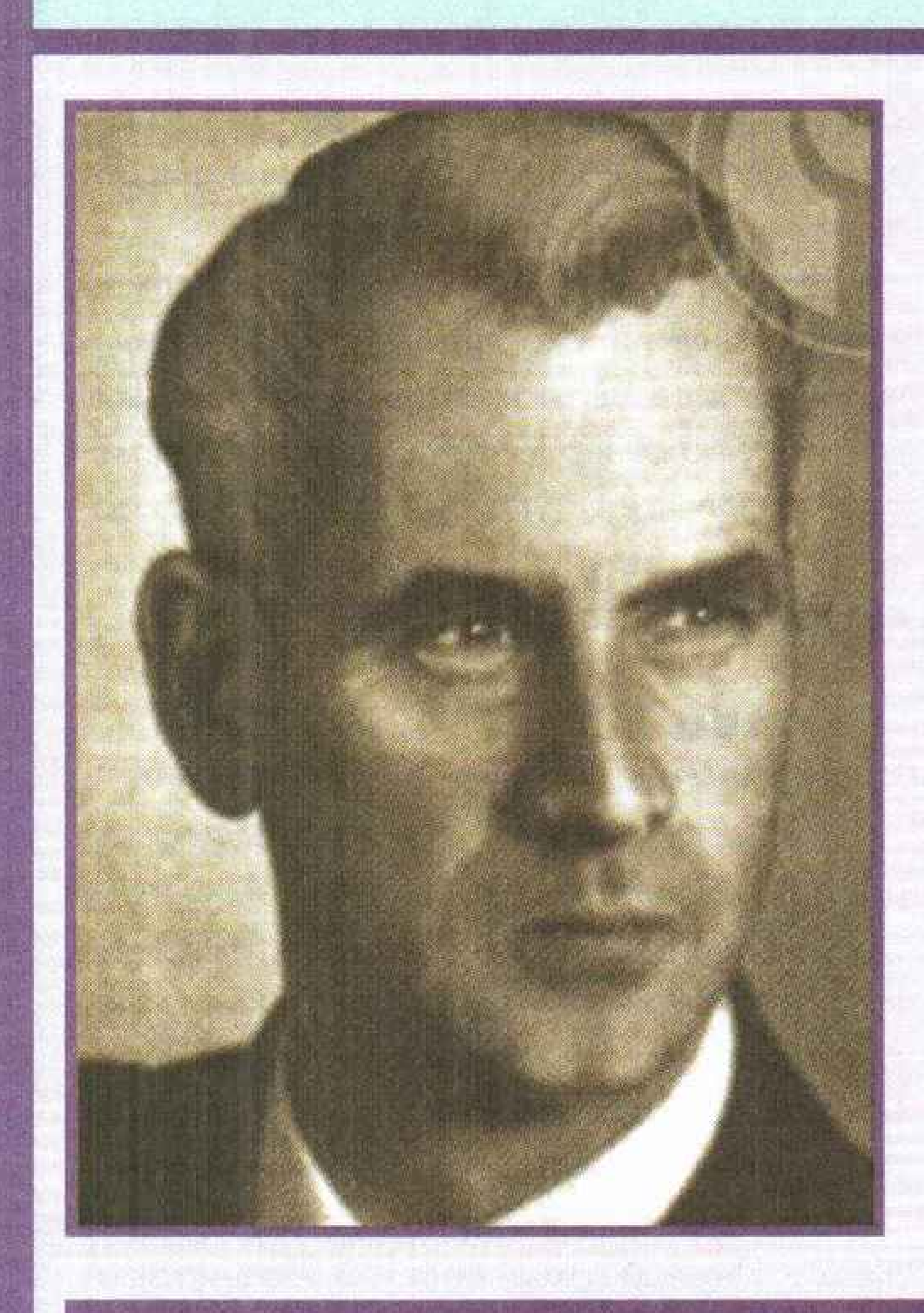
Как ни странно звучит, но уничтожить целую базу оказывается проще. Башни, стерегущие пролив на север, уничтожают любой юнит с первого выстрела и на большом расстоянии. Пока о них можно забыть.

К врагу на базу можно забраться двумя путями. Первый самый простой. На восток от места высадки, через реку, есть проход в горах. Запускайте туда десант. Лучше человек двадцать, если обстановка позволяет. Они пройдут в слабо защищенное место базы. Уничтожьте там все, что сможете, главным образом — ПВО. Тогда на помощь к пехоте смогут пройти и самолеты, обеспечив им прикрытие с воздуха. Если все это получится и сил сохранится достаточно, то можно незамедлительно продвигаться на север по берегу, круша поселение противника.

Второй путь более сложен. Можно пройти по берегу на север, пока не уткнетесь в горы к западу от Башен. На вершинах гор понаставлено множество установок ПВО, так что прорываться бесполезно. А вот забросить туда баржами солдат, чтобы они избавили мир от этих установок, можно. Таким образом вы опять же выйдете к вражеской базе, но с другой стороны.



Вудуна надо в целости и сохранности доставить сюда, в храм



С Башнями же следует поступить так. Когда враг перестанет вас беспокоить своим существованием, все освободившиеся войска, лучше всего флот и авиацию, бросайте в атаку сначала на одну из них. Если денег на войска уже не хватает — продавайте все лишние постройки и башни (от кого теперь защищаться-то?). К этому времени у вас уже есть возможность строить храм (**shrine**) и разрабатывать там **eyebiter** — штуку, которая ослепляет войска. Запустив такую в Башню, вы значительно облегчите себе задачу.

Глава 8
The way out is through

— Найти и уничтожить запирающий механизм ворот

Достаточно простая, хотя и долгая миссия. Соблюдайте такой принцип: не гоните вперед войска, пусть работу делает инфильтратор. Переодев его в форму врага, продолжайте глубокую разведку. А затем уже подтягивайте остальных. Когда появятся черви, старайтесь их заманивать на вражеских солдат — пусть воюют, вам же легче. Когда поблизости нет пехоты противника, а черви присутствуют, напускайте на них гоу-гоу. Если его поуродуют, всегда можно подлечить имеющимся в наличии скейвером.

После первого озера с червяками продолжайте путь на север, а потом смело ныряйте в охраняемый коридор на запад. Подбежав к контрольной панели, вы освободите из заключения скалку и вудуна. А эта парочка легко вынесет всю охрану.

После к вам присоединиться несколько джудас, а скейвер починит четыре ровера, которые станут под ваше знамя.

Продолжайте путь в таком же порядке. То есть впереди инфильтратор, за ним скалка, а потом уже все остальные. Где-то посередине северо-восточной стенки вы найдете ком-

Юниты JDA

Название	*Описание*	*Роль*
Guardian	"Рабочая лошадка" армии. Вооружены винтовкой и регенерирующейся броней.	Общая
Enforcer	Пехота. Те же пехотинцы, но оснащенные двигателями, позволяющими им летать. Это делает их превосходным средством для борьбы против вражеских солдат.	Противопехотный
Castigar	Это элитные войска, оборудованные лучшим вооружением и броней.	Противотанковый
PsiTech	Целители. Помогают восстанавливать силы пехоте.	Врач
Shadowhand	Шпионы, которые могут принимать отличие любых пехотных соединений противника и проникать в его поселения.	Шпион
Watchman	Отличные ходячие установки ПВО.	ПВО
Blackstar	Маленькие самолеты, не обладающие хорошей броней. Однако их вооружение позволяет вести огонь как по наземным, так и по воздушным целям. Боезапас ограничен.	ПВО
Striker	Тяжелый бомбардировщик с ограниченным боезапасом. Не может вести воздушный бой.	Бомбардировщик
Warden	Юнит, способный благодаря своему локатору обнаруживать ловушки и противодействовать моджо. Кроме того, шпионы также становятся видимыми в зоне их действия. Не вооружен.	Защита/Контрразведка
Rover	Маленькие машины на воздушной подушке. Легко бронированные и вооруженные.	Общая
Bulldog	Основная тактическая единица бронетанковых войск. Особенно эффективен против вражеской пехоты.	Противопехотная
Growler	Тяжелый танк. Эффективен против вражеской бронетехники и построек.	Противотанковый
Mastiff	Артиллерийская установка, сочетающая в себе лучшие качества легкого танка с возможностью вести навесной огонь. Опыт показывает, что лучше держать его подальше от передовой, где ему нельзя обеспечить прикрытие от атак с воздуха.	Артиллерия
Collector	Тяжело бронированный и потому медлительный сборщик тэйлона.	Сбор ресурсов
Hover Collector	Обычный сборщик, но способен перемещаться по воде.	Сбор ресурсов
Construction Rig	Строитель оборудован той же броней, что и сборщики. Не вооружен.	Строительство
Patrol Cruiser	Основной малый атакующий корабль флота. Используется для разведки и эскорта. Эффективен для организации обороны против атак с воздуха и воды.	Общая
Dreadnaught	Играет роль Мастиффа, но на воде (артиллерийская установка).	Артиллерия
Tech Boat	Предназначен для ремонта кораблей. Способен оказывать помощь даже в гуще боя.	Ремонт
Sky Fortress	Самый могучий из всех воздушных юнитов. Его огромная пушка может уничтожать целые здания одним выстрелом.	Уничтожение баз

нату со столбами. Если у вас по-прежнему впереди бежал инфильтратор, то он погибнет, нарвавшись на локатор и охраняющую его компанию. Вот тут-то и надо запускать вперед все остальные свои войска. В этой-то комнате и находится запирающий механизм.

Глава 9
Exodus

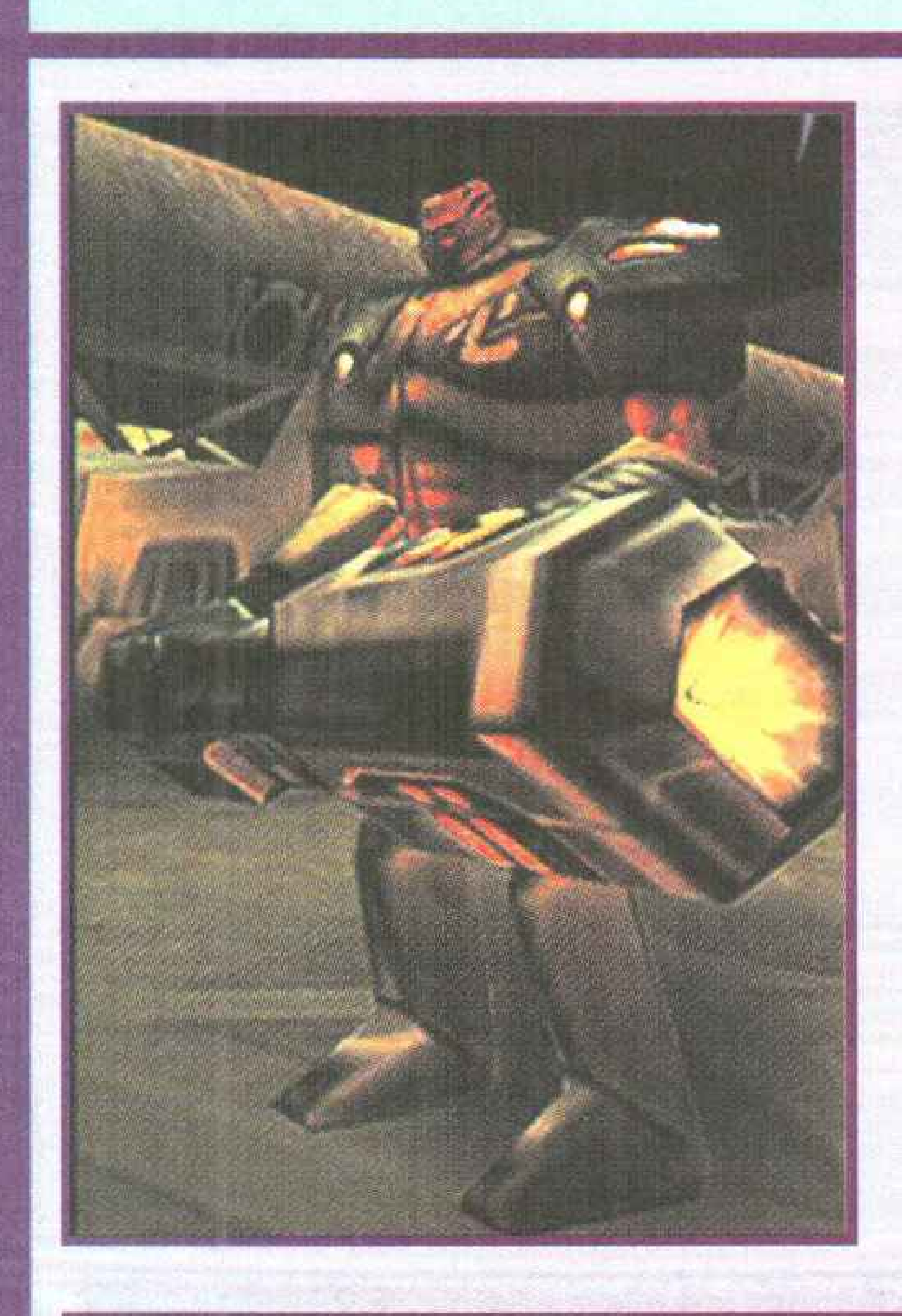
— Очистить область портала от войск JDA

Задача глобальная. Чтобы решить ее, вам придется выполнить еще массу поручений. Но сначала, как водится, обезопасьте себя, построив приличную базу. Особых опасностей на вашем побережье нет. А каждая из мостов-дамб через реку охраняется, да еще и у съездов на берег противника они защищены: каждая двумя батареями ПВО и двумя башнями. Рано или поздно нужда заставит вас с ними разбираться... Но пока они не причиняют вреда. Источник

Эффективность юнитов JDA

JDA	*Vehicles*	*Infantry*	*Air*	*Structure*	*Размер*
Sentinel Gun	Средняя	Высокая	Нет	Средняя	1
Defense Tower	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	1
Lightning Tower	Нет	Нет	Высокая	Нет	1
Guardian	Низкая	Низкая	Нет	Низкая	2
Enforcer	Низкая	Средняя	Низкая	Низкая	2
Castigar	Высокая	Низкая	Низкая	Средняя	2
Watchman	Нет	Нет	Высокая	Нет	3
Blackstar	Средняя	Средняя	Высокая	Средняя	3
Striker	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	3
Rover	Средняя	Средняя	Нет	Средняя	3
Bulldog	Средняя	Высокая	Нет	Средняя	3
Growler	Высокая	Средняя	Нет	Высокая	3
Mastiff	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	3
Patrol Cruiser	Высокая	Высокая	Средняя	Средняя	3
Dreadnaught	Средняя	Средняя	Нет	Средняя	3
Sky Fortress	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	4

Обзор	*Здоровье*	*Стоимость*	*Урон*	*Размер*	*Скорость*
Нормальный	Низкое	Низкая	Низкий	2	Нормальная
Нормальный	Низкое	Низкая	Средний	2	Нормальная
Нормальный	Среднее	Низкая	Средний	2	Нормальная
Нормальный	Низкое	Средняя	Нет	2	Низкая
Далекий	Низкое	Средняя	Нет	2	Нормальная
Нормальный	Среднее	Средняя	Высокий	3	Быстрая
Нормальный	Низкое	Средняя	Средний	3	Быстрая
Нормальный	Среднее	Высокая	Очень высокий	3	Быстрая
Нормальный	Среднее	Средняя	Нет	3	Нормальная
Нормальный	Низкое	Низкая	Низкий	3	Нормальная
Нормальный	Среднее	Средняя	Средний	3	Нормальная
Нормальный	Высокое	Средняя	Высокий	3	Нормальная
Нормальный	Среднее	Высокая	Очень высокий	3	Низкая
Нормальный	Очень высокое	Средняя	Нет	1	Нормальная
Нормальный	Очень высокое	Средняя	Нет	1	Нормальная
Маленький	Низкое	Средняя	Нет	1	Низкая
Нормальный	Среднее	Средняя	Низкий	3	Быстрая
Нормальный	Низкое	Средняя	Высокий	3	Нормальная
Нормальный	Низкое	Средняя	Нет	3	Нормальная
Нормальный	Низкое	Высокая	Очень высокий	4	Низкая



постоянных рейдов — вражеская база, окружающая портал, находящийся на северо-востоке, у самой кромки карты.

— Подвести скейвера к fission core

Это устройство расположено на севере от вашей базы, посреди реки. Как только вы подведете к нему какой-нибудь юнит, вам предложат следующее задание.

— Обнаружить контрольный пункт обороны (defence controls)

Здание это расположено в западном углу и охраняется слабо. Четыре-пять самолетов вполне с этим справятся.

— Захватить и удерживать 4 контрольных пункта

Вам их услужливо покажут на карте. Вот только окажутся два из них по сторонам от вражеской базы, а еще два — на мостах. Бои будут тяжкие. Можно посоветовать лишь вот что. Как только захватите один пункт, посылайте туда строителей и обстраивайте его башенками.

Когда все четыре будут под ваши контролем, снова предложат подвести скейвера к *fission core*. Подводите. Только уничтожьте сначала доки противника у берега неподалеку. А то покоя не дадут.

После этого вам снова посоветуют вычистить зону вокруг портала от сил JDA. Это значит, что пришло время для решающих сражений.

Идеальный способ — постройте бараки и завод на его берегу, неподалеку от его же базы. Наверняка с первой попытки атака не получится, а гнать войска вновь от своей базы очень долго, он успеет опять понастроить всякого.

Еще один совет. По бокам у его базы есть небольшие съезды. Практически неохраняемые и ведущие точно к электростанциям противника.

Не забывайте про громовые пушки (**thunder cannon**). Они способны бить на очень большое расстояние. Пуская свою, напри-

Юниты Sprawlers

Название	*Описание*	*Роль*
Rumbler	“Рабочая лошадь” армии. Пригоден для выполнения любых задач. Не обладает защитой от атак с воздуха.	Общая
Fiend	*Воины-мутанты. Обладают большой огневой мощью, но малой дальностью стрельбы. Их способность маскироваться делает их идеальными солдатами для устроения засад.*	Противопехотная
Banshee	Оснащена мортирой, способной разносить вражескую пехоту в клочья, задевая осколками стоящих вокруг.	Противопехотная
Skulk	*Снайпер. Лучшее оружие против одиночных солдат противника.*	Противопехотная
Judas	Тяжелая пехота. Эффективны против любых целей, даже авиации. Особенно на ближней дистанции.	Противотанковая
Infiltrator	*Шпион, способный принимать обличие вражеской пехоты и проводить диверсии.*	Шпион
Voodun	Целитель. Восстанавливает силы солдат.	Ремонт
Scaver	*Техники, ремонтирующие технику и здания. Также способны укладывать мины и устанавливать ловушки.*	Ремонт
GoGo	Легкая техника, оснащенная управляемыми ракетами. Неплохи против наземных юнитов и просто смертельны для воздушных.	ПВО
Scorpion Tank	*Спаренная пушка этого танка делает его смертельным оружием в борьбе против бронетехники противника.*	Противотанковая
Thunder Cannon	Артиллерийская установка, созданная на базе Мастиффа. Малая скорость стрельбы, но большая дальность и убойная сила.	Артиллерия
Collector	*Сборщик тэйлона.*	Сбор ресурсов
Hover Collector	Сборщик, способный перемещаться по воде.	Сбор ресурсов
Construction Rig	*Строитель.*	Строительство
Vulture	Отличный самолет общего назначения. Предназначен для разведывательных миссий, но способен уничтожать и наземные и воздушные цели.	Стычки
Air Barge	*Тяжело бронированный транспортный самолет. Переносит до десяти пехотинцев.*	Транспорт
Disruptor	Мобильный радар. Обнаруживает мины, ловушки и шпионов.	Защита/Контрразведка
Hydrofoil	*Быстрый, легкий атакующий корабль, одинаково эффективный против любых целей.*	Общая
Stasis Boat	Корабль не очень быстр, но маневрен. Его электромагнитная пушка приводит в негодность электронику противника.	Общая
Leviathan	*Не столь мощная артиллерийская установка, как Thunder Cannon. Однако может передвигаться по воде.*	Артиллерия
Juggernaut	Огромная бомба, поставленная на колеса.	Осада

мер, пехоту в атаку, вы можете поддержать ее огнем артиллерии. Причем весьма мощным и с безопасного расстояния.

Глава 10
Earth descending

— Войти в портал

К этому времени вражеская база перестала существовать, так что просто введите свои войска. Только не самые хорошие.

— Защитить fission core и провести джаггернаут через портал

Через портал на вас начнется изливаться, пачками по 4-6 штук, бесконечный поток врагов. Постарайтесь подогнать все свои войска к порталу и бить их там. Если расползутся, то доберутся до fission core, тогда — пиши пропало.

Тем временем отстройте джаггернаут, если его нет, и ведите в портал. На всякий случай прихватите с собой скейвера — лечиться. ■

Эффективность юнитов Sprawlers

Sprawlers	*Vehicles*	*Infantry*	*Air*	*Structure*	*Размер*
Gun Post	Средняя	Высокая	Средняя	Средняя	1
Ravager Turret	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	1
Sky Sweeper	Нет	Нет	Высокая	Нет	1
Rumbler	Низкая	Средняя	Нет	Низкая	2
Fiend	Высокая	Средняя	Средняя	Низкая	2
Banshee	Средняя	Высокая	Нет	Средняя	2
Skulk	Низкая	Высокая	Нет	Нет	2
Judas	Высокая	Низкая	Низкая	Средняя	2
GoGo	Низкая	Низкая	Высокая	Низкая	3
Scorpion Tank	Высокая	Средняя	Нет	Высокая	3
Thunder Cannon	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	3
Vulture	Средняя	Средняя	Средняя	Низкая	3
Hydrofoil	Высокая	Высокая	Средняя	Средняя	3
Leviathan	Средняя	Средняя	Нет	Средняя	3
Juggernaut	Высокая	Высокая	Нет	Высокая	4

Обзор	*Здоровье*	*Стоимость*	*Урон*	*Размер*	*Скорость*
Нормальный	Среднее	Низкая	Низкий	2	Нормальная
Низкий	Среднее	Низкая	Высокий	2	Нормальная
Нормальный	Среднее	Низкая	Средний	2	Высокая
Очень далекий	Среднее	Средняя	Очень высокий	2	Нормальная
Нормальный	Высокое	Низкая	Средний	2	Низкая
Далекий	Низкое	Средняя	Нет	2	Нормальная
Нормальный	Среднее	Средняя	Нет	2	Низкая
Нормальный	Среднее	Средняя	Нет	2	Низкая
Нормальный	Высокое	Средняя	Средний	3	Быстрая
Нормальный	Высокое	Средняя	Средний	3	Нормальная
Нормальный	Высокое	Средняя	Очень высокий	3	Низкая
Нормальный	Очень высокое	Средняя	Нет	1	Нормальная
Нормальный	Очень высокое	Средняя	Нет	2	Нормальная
Низкий	Низкое	Средняя	Нет	2	Низкая
Нормальный	Высокое	Средняя	Средний	3	Быстрая
Нормальный	Очень высокое	Средняя	Нет	3	Быстрая
Нормальный	Высокое	Средняя	Нет	3	Нормальная
Нормальный	Высокое	Средняя	Средний	3	Быстрая
Нормальный	Среднее	Низкая	Нет	3	Нормальная
Нормальный	Высокое	Средняя	Высокий	3	Нормальная
Нормальный	Очень высокое	Высокая	Очень высокий	4	Очень Низкая

Святослав Торик
torick@igromania.ru



Traffic Giant

МосГорТранс предупреждает...

R&S: Вердикт

ЧТО: Экономический симулятор **КТО:** JoWood/Snowball/1С **НА КОГО:** Transport Tycoon Deluxe **СКОЛЬКО:** PII-266, 32(64)Mb **ВМНОГЕРОМ:** Интернет, сеть, нуль-модем **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 8,2

Экономические симуляторы — моя маленькая слабость. Не все, но большинство. Перечислять смысла нет, достаточно сказать одно: Traffic Giant уже точно стал одним из них, любимчиков. Впервые идея организации городского движения именно в таком воплощении предстает перед игроками в TG. Автобусы, трамваи, электрички. Люди, спешащие на работу, в школу, в супермаркеты. Зарплата рабочим, цена билетов, оплата рекламных кампаний. Все это — малые, но необходимые составляющие Traffic Giant. И о каждой поговорим в отдельности.

Транспорт

Любой транспорт покупается и продается. А также назначается на маршруты. Каждая машина имеет свои, неповторимые характеристики. Каждая из них может попасть в аварию или просто исчезнуть с трассы, когда вы удалите маршрут. Все они занимаются перевозкой пассажиров. В общем, транспорт — это основа основ Traffic Giant.

Автобусы

Из средств передвижения в первую очередь следует выделить автобусы. Именно эти четырехколесные друзья человека будут преследовать вас на протяжении долгого игрового пути. Автобусы обладают пятью параметрами: максимальное количество пассажиров, скорость, привлекательность, стоимость и плата за обслуживание. *Максимальное количество пассажиров* у самого дешевого автобуса — 10, а у самого дорогого — 80. Но если первыми вы будете пользоваться только в первой миссии (потому что там других не дают), то "восьмидесятник" Элефант запомнится вам навсегда по причине частого его использования. *Скорость* у всех автобусов одинакова — 50 км/ч, поэтому она практически ни на что не влияет. *Привлекательность* — один из первостепенных параметров, который влияет на то, насколько охотно граждане пассажиры будут пользоваться именно этой моделью автобуса. Минимальная привлекательность — 25, максимальная для автобусов — 60. *Стоимость* — это цена единицы, которая меняется от модели к модели в зависимости от ее основных характеристик. Стоят автобусы от 15.000 до 130.000. *Плата за обслуживание* — количество зеленых единиц в месяц, которые с вас будут сдирать за пользование этим автобусом. Как правило, это одна сотая от полной стоимости модели.

● Пять офисных зданий! Да, этот квартал заслуживает отдельную трамвайную линию...

Трамваи

С этими слугами народа будет посложнее. До того как назначить маршрут для трамвая, надо будет проложить рельсы, не забывая ставить повороты, где это необходимо, особенно если маршрут одного трамвая будет пересекаться с ходом движения другого. После рельсоукладки придется купить один или два состава. Учтите, что обычно именно трамваи оказываются причиной дорожных пробок в особо оживленных местах. Поэтому ставить десяток составов щедрой рукой богатенького магната не стоит — потом сами долго будете эту кашу расхлебывать...

Видов трамваев намного меньше, чем тех же автобусов, параметры совпадают. *Скорость* — все те же 50, *привлекательность* бывает от сорока до семидесяти единиц, а *стоимость* варьируется от 200.000 до 500.000. *Плата за обслуживание* неизменно равна одной сотой от полной стоимости. И, наконец, *максимальное количество пассажиров* — от 120 до 150 штук!

Наземная железная дорога

Совсем другая ипостась городского транспорта. Как и с трамваями, для начала придется проложить рельсы, а уже потом основывать маршрут. Причем прокладывать железку по асфальту вам никто не даст — только по земле. При этом свойство остановок нескольких разновидовых маршрутов отсутствует. То есть на остановке Abbey Road, которая приписана к железной дороге, не будут останавливаться автобусы или трамваи. Но вариант с косвенной пересадкой (*chance to change along the route* — см. в разделе **Маршруты и остановки**) остается. Характеристики электричек по большей части отличаются от аналогичных параметров автобусов и трамваев. Во-первых, *скорость* для разных электропоездов различается — от 80 до 120 км/ч, во-вторых, максимальная *привлекательность* достигает аж 90 единиц. В-третьих, самый дешевый электропоезд обойдется вам в 800.000, так что без основательной материальной базы не обойтись. Я уж не говорю про электричку ценой в 1.750.000 местных рублей. С другой стороны, *плата за обслуживание* электричек составляет от двух до пяти тысяч, точно так же, как и трамваев (и это при том, что стоимость электричек в несколько раз дороже!). А вот с пассажирами так себе — абсолютно все поезда могут увезти лишь до 180 *пассажиров*.

Подвесная электродорога

Очень забавное устройство. В теории та же электричка, только... *скорость* как у средней электрички — 80 км/ч. *Максимальное количество пассажиров* недалеко ушло от среднего трамвая: 130 единиц. *Привлекательность*, правда, на уровне: 70, 80 и 90 единиц для всех трех видов подвесного транспорта соответственно. *Стоимость*, кстати, соответствует товару: от 700.000 до 1.450.000 местных купюр. И *плата за обслуживание* варьируется от полутора до двух тысяч двухсот.

Монорельс

Самая изящный представитель рельсоподобных. Монорельс располагается где угодно, на любом повороте, на любой территории. Поездов всего два вида, поэтому я просто их распишу здесь, чтобы не распространяться попусту. **S&B MoP90**, *стоимость* — 1.950.000, *цена за обслуживание* — 3.500, *максимально возможное количество пассажиров* — ужасайтесь! — 220, *привлекательность* — 90, *скорость* — 160 км/ч! Транспорт богов, другого слова не подберешь... И второй поезд: **MD Zebra**, *стоимость* — 2.500.000, *цена за обслуживание* — 3.500, *максимально возможное количество пассажиров* — 250, *привлекательность* — 100 (абсолют!), *скорость* — 160 км/ч.

В общем, все ясно: это — идеальнейший транспорт, возможный в игре. Все "положительные" параметры настроены по максимуму. А тот факт, что обслуживание стоит не дороже среднего трамвая, вообще заслуживает отдельной похвалы.



Моя маленькая гордость — железная дорога по всему периметру города с заходом в наиболее посещаемые фабрики

Пассажиры

Все граждане, проживающие в городе, делятся на три группы: рабочие, домохозяйки и ученики. Если кликнуть на домике, красным цветом высветятся те места, куда им нужно попасть. Обычно таких зданий четыре-пять. Основные здания — это в первую очередь фабрика, офис либо другое место работы (например, административное здание или бензоколонка), затем идут супермаркеты и места отдыха и, наконец, школа, в которую стремятся попасть ученики, проживающие в данном доме. Как правило, на каждую группу пассажиров приходится по одному зданию. Поначалу они все поголовно используют машины, но позже, если вы все правильно сделаете, большинство из них будет пользоваться вашими услугами.

Существуют определенные требования, которые те или иные пассажиры предъявляют к вашим средствам передвижения. Это даже не требования, это жалобы, представляющие собой реальную проблему. В первую очередь это решение проблемы **there is no alternative** — то есть пассажиры должны иметь возможность добираться от их дома до места назначения, пусть даже с многочисленными пересадками. Вторая проблема — **alternative is not known** — решается с помощью двух путей: а) подождать, пока они не узнают о вашей транспортной компании от друзей; б) запустить *рекламную кампанию*. Другие проблемы возникают реже, но справляться с ними труднее. Например, чтобы решить **waiting time is too long**, придется либо запустить дополнительный автобус/трамвай/электропоезд, либо сократить общий маршрут или даже разбить его на несколько составляющих. От проблемы, более известной как **ride by bus, tram etc would take too long**, сложно избавиться, так как придется перекраивать все трассы. Также частенько пассажиры жалуются на **ticket prices are too high**, так что придется либо пожертвовать этой частью "аудитории", либо снижать цены на билеты. Также может возникнуть проблема **your company far too unpopular** — здесь все решает ваш имидж (**image**). Остальное — по мелочи: например, люди могут пожаловаться на слишком грязные автобусы (**buses are too dirty**) или на недружелюбие водителей (**drivers are too unfriendly**), после чего либо придется повышать зарплату своим подчиненным, либо покупать автобусы с более высокой *привлекательностью*.

Рабочие

Им все время нужно на фабрику, на завод, в офис, в различные административные здания. Они чаще всего жалуются на слишком долгое ожидание маршрута, на дороговизну билетов, невежливость пассажиров и так далее. С другой стороны, они составляют наиболее значительную часть жителей. Как правило, рабочие живут неподалеку от места работы, но в некоторых особенно злобных миссиях они раскиданы по всему городу.

Домохозяйки

Нервные дамы. Так и мечтают потратить денежку в супермаркете. Они не будут взирать на особенные неприятности, связанные с вашей компанией. Если трамвай идет от их дома до супермаркета — считайте, все домохозяйки ваши. Эти женщины — вторая по многочисленности армия жителей. Супермаркеты находятся не очень далеко от места их проживания, да и домохозяйки, посещающие один shopping center, живут обычно рядом, так что с прокладыванием линий проблем возникнуть не должно.

Школьники

Более капризные, чем домохозяйки, но все же не настолько требовательные, чем рабочие, школьники запросто могут обозвать вашу компанию не шибко популярной и продолжать ездить в альма-матер на собственных машинах. Эти ребята наиболее редки в домах городка, да и школ обычно две-три на все поселение, так что здесь с обозначением маршрута разобраться будет несложно.

Развлекающиеся

Это все жители без исключения. Каждому из них нужно посещать центр развлечений — это может быть местный Диснейленд, спортивная арена, музей или библиотека. Соответственно, следите за тем, чтобы в центры развлечений ходил транспорт, связанный с жителями, которые их посещают.

Маршруты и остановки

Маршруты — самая главная вещь в игре, от которой голова будет болеть настолько часто, что карманных денег на аспирин может и не хватить. Строить новую линию следует только в двух случаях: когда пассажиров надо довезти либо до финальной точки их пути, либо до пересадки. С первым все понятно, а вот второе делится на два варианта: *прямая* пересадка и *косвенная*. Скажем, маршрут номер один идет вдоль двух супермаркетов и сворачивает налево. А маршрут номер два идет также вдоль двух супермаркетов, но сворачивает вправо. Если возле супермаркетов есть остановка, то на ней будут останавливаться все автобусы, следующие по этим маршрутам. Это прямая пересадка. Косвенная подразумевает две остановки разных маршрутов и возможность для пассажиров, сошедших на одной, пересесть на другую. Для этого остановкам надо быть в некоторой определенной близости друг к другу. Для автобусов/трамваев такой вариант не очень катит, лучше делать прямые пересадки. А вот с электро-, подвесными и монорельсовыми поездами только косвенные пересадки и помогают. Шанс косвенной пересадки (**chance to change along the route**) невелик, если *привлекательность* остановок слишком мала. Маршруты можно изменять. Например: вот вы проложили от одной точки до другой непрерывную линию. А потом внезапно надо ее изменить. Пожалуйста. Кликнув на любой точке маршрута, отведите курсор назад и сотрите непонравившийся отрезок, после чего восстановите нормальное положение дел, завершив линию тем путем, которым вам надо. НО! Все пассажиры, а также трамваи (если вы редактировали трамвайную трассу) пропадут. Так что редактировать, а то и удалять центральные линии равносильно потере двухмесячной прибыли от половины маршрутов.

У маршрутов есть и свои параметры. Здесь все просто: количество транспортных средств, количество остановок, прибыль, популярность. Практического значения ни один из них не имеет, кроме разве что прибыли — за ней надо следить строго; да еще количество автобусов/троллейбусов — обычно ко второму году не остается линии, на которой бы не работало меньше двух-трех машин, за этим также надо присматривать.

Остановки — непосредственная часть маршрута. Правильно поставить остановку — целое искусство. Нужно учесть кучу параметров: сколько жилых домов она "захватывает", скольким жителям из этих домов нужен этот маршрут, есть ли в "захвате" здания, которые жители посещают, ну и так далее.

На одной остановке могут пересекаться десятки различных маршрутов, для каждого выведена персональная статистика: сколько жителей на данной остановке, сколько времени они уже ждут этого чертового автобуса (запомни, читатель, красная рожица — твой потенциальный враг!) и сколько народу в "захвате". Чем выше количество ожидающих, тем скорее нужно выкинуть на линию еще одну-две машины для разгрузки. Если красные рожицы преследуют вас по всему маршруту, можно его "резетнуть", сбросить. Для этого используйте нехитрый прием редактирования трасс, приведенный чуть выше, в описании маршрутов.

Рекламные кампании

Чтобы жители города узнали о вашей транспортной компании, можно устроить рекламные кампании (вах, каламбур!). Самая простая обойдется вам в 5.000 местных баксов в месяц. Реклама на радио будет поглощать по десять тысяч ежемесячно. Ну а рекламная кампания на местном телевидении будет стоить вам все 20.000. Эти кампании повышают также **image** и даже популярность. Так что все жители, что говорят, мол, **no alternative is known**, отныне так говорить уже не будут.

Transport Tycoon Deluxe

В тексте руководства удивительно часто встречается упоминание о старой игрушке Transport Tycoon Deluxe. К сожалению, не все читатели знакомы с этим великолепным хитом Криса Сойера, и именно поэтому я счел нужным ознакомить вас с TTD. Игра представляет из себя экономический симулятор, в котором игроку предстоит перевозить различные ценные грузы (уголь, лес, бумагу, нефть, золото, письма и даже людей) из одной точки области в другую. Область — это несколько малонаселенных (в основном) городов плюс инфраструктура типа угольных шахт (в которых производят уголь) и теплоэлектростанций (которым нужен уголь). Таким образом, грузы перевозятся ТОЛЬКО из одной точки в другую, но не наоборот. Транспортных средств невероятно много. Грузовики и автобусы, поезда и монорельсы, катера и баркасы, самолеты и аэробусы. Большинство транспортных средств способно перевозить только один тип груза, а к поездам просто добавляются вагоны, перевозящие определенные товары. В Traffic Giant очень многое взято из TTD, так что мне, старому поклоннику творчества Криса Сойера и Transport Tycoon Deluxe в частности, было весьма приятно вспомнить былые ощущения от своевременной расстановки маршрута, остановок, повышения респектабельности.. и, конечно же, полное удовлетворения от зеленой шестизначной цифры, поднимающейся над поездом с восемью вагонами, битком забитыми золотом, добравшимся до вокзала, что возле городского банка...

Кстати, версий игры было несколько — Transport Tycoon и TT Deluxe. Отличались они лишь некоторыми важными опциями и средствами передвижения. Полностью же доступным все было только в **Transport Tycoon Deluxe**.


Видите эти зеленые рожицы? При том, что мой транспорт обслуживает 60 процентов города, а трафик уменьшился на 50%, эти пассажиры очень даже счастливы!

Лесник Джо

Компания JoWood — не новичок на рынке компьютерных игрушек. Одним из первых достаточно заметных произведений был экономический симулятор **Industry Giant**. Когда я впервые увидел только скриншоты из нее, я подумал — ВОТ ОНО! Невероятное совмещение Capitalism (хай живе Тревор Чан) и Transport Tycoon Deluxe (Крис Сойер навечно). Увы, когда я увидел полную версию, разочарованию моему не было предела... Все было настолько закручено и сложно, что без пол-литра въехать было практически невозможно. Денег не хватает даже на начальную раскрутку, экономическая отдача просто минимальна... в общем, эта игра получила невысокий балл среди нашей игрожурской братии.

Следующим относительно известным проектом стали **Die Volkers** (позже изданные как Alien Nations, а у нас известные как "Затерянный Мир"). На этот раз за ориентир были взяты Settlers, причем вторая часть, ибо на момент разработки Die Volkers в продаже была только она, если не считать Serf City (Settlers 1). Игра неплохо разошлась и даже приглянулась нашим соотечественникам из студии Snowball. Да что я рассказываю, в самом деле: смотрите июньский номер нашего журнала, там все написано.

И, наконец, **Traffic Giant**, видимо, продолжатель серии Giant'ов (аналог микропрозовских Tycoon'ов). Краткое ревью можно посмотреть в рубрике "R&S: Вердикт", ну а все остальное уже перед вами.

Итак, подводя итоги, можно сказать, что компания JoWood отметилась и хорошими проектами, и не очень. Но создание улучшенных и расширенных клонов уже известных игр — это лишь начало. Полагаю, у ребят все еще впереди... Subway Giant?..

Но это еще не все. В вашей власти установить БЕСПЛАТНЫЙ проезд для школьников и посещающих центры развлечений. Это может ОЧЕНЬ нехило повысить имидж компании и привлечь большее количество граждан к пользованию вашим транспортом. Только учтите, что порой на этом можно потерять больше денег, чем приобрести. Но если вы считаете себя меценатом в душе — вперед и с песнями, никто вам не возразит...

Безопасность на дорогах

Автобусы, трамваи и иже с ними имеют срок годности. По идее, уже весьма истрепавшиеся машины автоматически чинятся, но если слишком забросить слежение за процессом, то может случиться и авария на дороге. А если случится авария на дороге, то можно смело перезагружаться — мало того, что вы потеряете ценный транспорт, так и имидж компании упадет в десять раз. Был 80 — стал 8.

Дабы избежать подобных проблем, следует поставить галочку в опции **Repair automatically, when vehicle is in the depot**. Не забудьте поставить автоматический ремонт при достижении 80 процентов истрепанности автобуса. Также загляните в раздел опций для водителя и поставьте на 100 процентов нижнюю строчку — в этом случае вы будете платить водителям двести букazoидов вместо ста, но и возможность аварии снизится.

Безопасность также зависит от трафика. Он измеряется в процентах, где отрицательное значение равно занимаемому вашим транспортом месту на дороге. В идеале трафик должен быть -100%. Именно тогда все сто процентов рабочих будут пользоваться вашим транспортом для посещения фабрик или офисов, именно тогда же домохозяйки со всего города рванут в супермаркеты, а все без исключения ученики — в родную школу. Это будет идеально, никаких аварий, ровным счетом никаких неприятностей. Кстати, в миссиях нередки задания, когда нужно снизить трафик до определенного процента.

Миссии

Увы, приводить полное прохождение по всем миссиям просто не имеет смысла — столько разнообразных вариантов удачного завершения уровня на трех звездочках имеет место быть, что мой скромный солюшен займет лишнее место в журнале. Могу дать несколько полезных советов по особенно сложным миссиям, но не более того.

В миссии, где вы начинаете с отрицательным балансом и уже отстроенными остановками, следует завести три маршрута. Один будет обслуживать половину северо-восточного блока апартаментов, другой будет охватывать вторую половину (по пути забирая пассажиров с первого маршрута), а третий проложит путь между второй линией и фабриками на юго-востоке. Кстати, там же есть центр развлечений — как только выйдете из минусов, проведите туда дополнительный маршрут.

В миссии, где вы начинаете с 75.000 и несколькими линиями с абсолютно отрицательными показателями, следует НЕМЕДЛЕННО снять с маршрутов все автобусы и построить на те крохи, которые у вас есть, линию между жилыми кварталами на севере и фабриками на юге. Лучше построить несколько линий — для вас здесь главное, чтобы денег на остановки с высокой *привлекательностью* хватило.

От редактора. Мы выкладываем на диске одну сейвилку, открывающую для вас первые восемь из пятнадцати миссий. Увы, на большее пойти было невозможно, так как место на компакте ограничено. Наслаждайтесь! ■



Аж две церквушки (центры развлечений, по классификации TG). Сюда нужно пускать отдельную линию

Алан Берновский
alan@inline.ru



KISS: Psycho Circus – Nightmare Child

Забастовка клоунов

R&S: Вердикт

ЧТО: 3D action **КТО:** Third Law/GoD/Take2 Interactive **НА КОГО:** Quake
СКОЛЬКО: P233, 64Mb **ВМНОГЕРОМ:** Да! **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 8,0

Мир, как всегда, балансирует на грани. Люди давным-давно позабыли о величайшей силе, способной спасти их от приближающегося Зла. Не до этого отягощенным бизнесом гуманоидам. Древние куда умнее были: создали и броню против Зла, и оружие специальное, а сейчас разбросано это все по земле, лабиринтам, замкам и кладбищам, да и гниет в забытьи, дожидается своего героя и нужного часа. Как нарочно, в эти времена захотелось одному Дитятке Зла напасть на Землю и покорить (поглотить, пожрать, распотрошить) всех людей, ее населяющих. Никому, как всегда, нет дела, кроме одной сумасшедшей бабушки-ведуньи. Она-то и пригласила четырех добрых молодцев, красотой не выделяющихся, спасти планету от засилья Черноты, но припоздала немного: противник сумел захватить пять самых важных измерений. Чтобы не усугублять положение, сразу приступим к делу и пойдем отбивать водяное пространство.

Песня первая, "Гимн морю"

Примечание: песня длинная, кое-где намеренно затянутая, но в целом слушается на одном дыхании и с широкой улыбкой на лице. Тональность — А-мажор.

Главный исполнитель: The Starbearer, иначе Звездун.

Вступление (intro)

Bad Streets

Любой самый длинный путь начинается с шага (так утверждали римляне и тов. Ленин тоже). Ваш первый шаг окажется единственным безопасным расстоянием на ближайшие несколько часов. В любое другое время тысячи и тысячи разнообразных монстров будет осаждать вас и чего-то постоянно настойчиво требовать. Первое задание простое до смеха, но помните, что это разминка и расслабляться дальше никто не позволит.

Сначала выберемся живыми из придорожной гостиницы, больше напоминающей храм при кладбище.

На втором этаже подберите первый (и самый важный) доспех бога — перчатки с саблей. Только после этого сможете подбирать всякие склянки и кубики, набросанные кем-то свыше. Разрезав сетку в баре, забирайтесь на стойку и оттуда жмите на небольшой рубильник на стене. Это повлечет за собой открытие двери, ранее запертой, и кое-что еще. На скрип ржавого механизма сбежится целая орава фиолетовых монстров (кодовое имя — Безголовый). Отразить их жалкую атаку легко, главное — не дать окружить себя. Такая тактика хорошо подойдет и для будущих схваток с многочисленными насекомовидными. Встаешь в коридоре и не подпускаешь никого на расстояние лезвия. Распотрошив первых гостей, послушайте на закуску песенку, запустив допотопный проигрыватель пластинок в углу, исполните караоке на сцене и следуйте дальше.

Пока все двери закрыты, но это не проблема. Сначала та, что искрится. Разбейте выстрелом пульт с проводами, что слева от нее, и вскроете первую секретку. В ней полно патронов и бутылок с голубой



> ***"Цирк уехал, клоуны остались. Мы недовольны такой постановкой вопроса! За что и ненавидим Вас всех..."***
>
> ***Из заявления клоунов Психоцирка к мировой общественности***

жидкостью (по секрету: именно ее используют в рекламе прокладок; разработчики вставили косвенную рекламу и получили за это кучу денег, точно говорю). Взбежав по винтовой лестнице на самый верх, перебейте всех монстров, предварительно расправившись с генератором, инкубатором (Spawner). Если этого не сделать вовремя, можно размахивать мечом до посинения или отупения. На последнем этаже гостиницы вы должны провалиться в дырку и тем самым получить ключ от выхода.

Первый куплет

Indigo Palace

Ля-ля, кхе-гхм. Распелись? Тогда в путь. Прорубать его придется через огненных собак. Видимо, напившись соответствующей воды, данные создания выплескивают ее избытки довольно метко, чем наносят большой ущерб. Всегда бегают большими стаями и предпочитают выползать из инкубаторов. Поэтому будьте настороже. Едва вы покинете холл гостиницы, немедленно поворачивайте направо. Протиснувшись между до-

История группы

KISS сформировались в 1972 году после распада начинающей группы Wicked Lester, по инициативе Пола Стэнли (**Paul Stanley**, настоящее имя Stanley Eisen, род. 20 января 1950 года в Нью-Йорке, США), играющего на ритм-гитаре, и Джина Симмонса (**Gene Simmons**, настоящее имя Gene Klein, род. 25 августа 1949 года в Нью-Йорке), великолепного бас-гитариста. Позже к ним присоединились Питер Крисс (**Peter Criss**, настоящее имя Peter Crisscoula, род. 20 декабря 1945 года в Нью-Йорке), ударник, и Эйс Френей (**Ace Frehley**, настоящее имя Paul Frehley, род. 27 апреля 1950 года в Нью-Йорке), лидер-гитарист. Что касается вокала, то пели все четверо, с учетом того, что Пол Стенли считался основным вокалистом.

В 1973 году после нескольких удачных выступлений Kiss были замечены продюсером Биллом Окойном и вскоре подписали контракт с тогда еще только образовавшимися Casablanca Records. В первый же год Kiss выпустили целых три альбома, впрочем, без чрезмерного успеха, который пришел к ним в 1975 году вместе с выходом альбома "Alive", откуда родился первый хит группы — "**Rock'n'Roll All Nite**".

Наверное, самой главной причиной популярности Kiss были их шоу. Музыканты выходили загримированными, в броской одежде. На сцене всегда применялись дорогостоящие пиротехнические эффекты. Концерты Kiss проходили под громким лозунгом "**The Greatest Rock'n'Roll Show On Earth**".

Следующий альбом, "Destroyer", закрепил успех Kiss на американской сцене и дал им первый сингл в Top 10 — "**Beth**". Это была нехарактеризуемая никаким музыкальным стилем лирическая баллада. Последующие альбомы служили упрочению положения Kiss. В 1977 году Kiss признавались самой популярной группой в США, они тиражировались не только на масках, но и на наборах для гримирования, настольных играх и пинболах. Фирма Marvell Comics выпустила два комикса по Kiss, и вышел даже научно-фантастический фильм "Kiss Meet The Phantom Of The Park". **Kiss Army** — армия фанатов Kiss — достигла умопомрачительного шестизначного числа.

В 1978 году каждый из участников команды спродюсировал собственный альбом; все 4 альбома вышли в один день. То был беспрецедентный акт, других аналогов которому на сегодняшний день не существует. После вышедшей в 1979 году "Dynasty" Петер Крисс ушел из команды и был заменен на Антона Фига (**Anton Fig**), ранее игравшего на сольнике Эйса Френея. Затем его сменил Эрик Карр (**Eric Carr**), впервые забрезживший в составе Kiss во время турне в 1980 году.

Последовавший альбом "Music From The Elder" содержал несколько иную музыку, чем та, которую Kiss играли до тех пор, с несколькими балладами, а также оркестровыми и хоральными вкраплениями. Однако резонанс у публики на смену саунда был не слишком оптимистичным. В 1983 году, недовольный избранной музыкальной стилистикой, из группы ушел Френей. Группа играла с сессионными музыкантами — то были Bob Kulick и Vinnie Vincent. Популярность Kiss шла на убыль, и настал черед для серьезных мер. Kiss наконец-то стали выходить на сцену и сниматься без грима, впервые открыв свои лица для всеобщего обозрения. Произошло это историческое событие на MTV через 10 лет после начала активной музыкальной деятельности группы. Винни Винсент впервые легально был указан в составе Kiss, появившись на альбоме "Lick It Up"; одноименный сингл с этого альбома вошел в Top 10 в Америке. Восстановление популярности Kiss продолжилось на альбоме "Animalize". Винсент был заменен на Марка Джона (**Mark St. John**, настоящее имя Mark Norton). Вскоре он вышел из состава по причине здоровья, и на его место был взят Брюс Кулик (**Bruce Kulick**), брат Боба Кулика, несколько лет назад помогавшего Kiss на альбоме "Killers".

Далее следуют вполне коммерчески удачные альбомы. Композиция "**Crazy, Crazy Nights**" с одноименного альбома добивается третьего места в chart'ах в Британии — максимальный успех за всю историю Kiss. Альбом "Smashes, Thrashes And Hits" содержал трек "**Forever**", занявший максимальные позиции в американских хит-парадах, опять же — впервые за всю историю Kiss. В 1990 году работа над новым альбомом была отложена в связи с тем, что Эрик Карр заболел раком. Он умер в возрасте 41 года в Нью-Йорке, в 1991-м. Kiss довольно быстро оправились от потери, записали кавер-версию сингла Argent "**God Gave Rock'n'Roll To You**" для саундтрека фильма "Bill And Ted's Bogus Journey". В 1992 году был выпущен альбом "Revenge".

Далее Kiss сосредоточились на тиражировании самих себя, выпуская концертные альбомы в сопровождении видеокассет, рассказывающих об их героическом прошлом. Последним творением Kiss является альбом "**Unplugged**", где Kiss переиграли на акустике массу своих старых хитов, собравшись для данного мероприятия в расширенной версии классического состава: Пол Стенли, Джин Симмонс, Брюс Кулик, Эрик Сингер, Эйс Френей и Петер Крисс. В 1996 году Kiss отправились на гастроли, вновь используя свой оригинальный грим. По окончании тура возможен выход нового альбома — "Head".

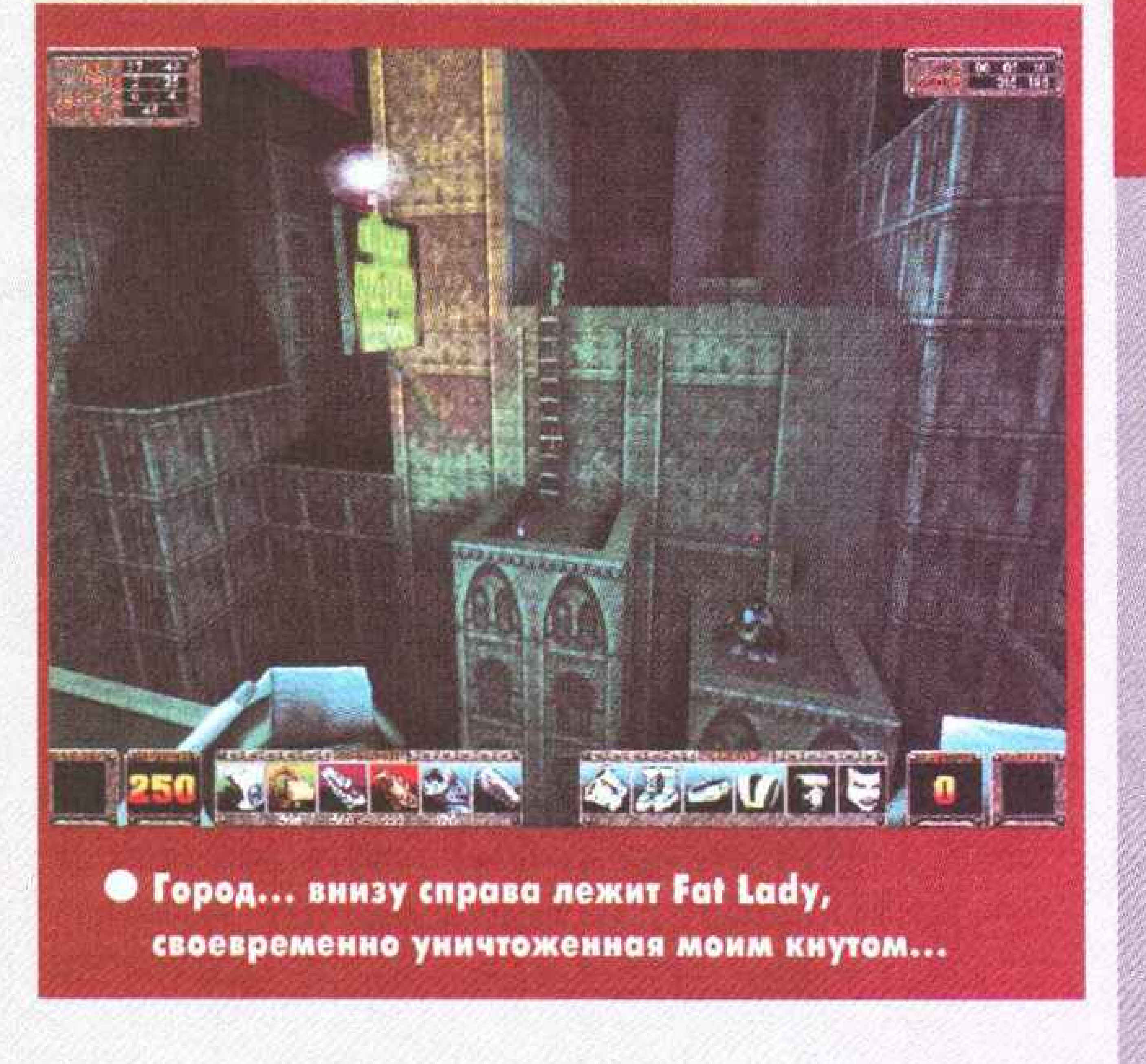
На компакт-диске журнала вы сможете послушать начальные фрагменты пяти композиций группы Kiss: Beth; Crazy, Crazy Nights; Heaven's On Fire; I Was Made For Loving You и Rock And Roll All Nite. Каждый фрагмент длится ровно минуту — больше, увы, не разрешается законом об авторских правах. Но расстраиваться не стоит — для того чтобы составить впечатление о музыке (если вы еще не знакомы с творчеством знаменитой рок-группы), этого вполне достаточно. Наслаждайтесь! А если понравится, покупайте альбомы и начинайте слушать. И, быть может, вам суждено пополнить неоскудевающие ряды "Армии Kiss"!

мами, ликвидируйте срочно все спаунеры и их питомцев, а потом принимайтесь за вскрытие дверей. Серьезную опасность несут в себе стайки летучих мышей. Всех их не перестреляете, поэтому лучше скрываться под навесом или в туннеле. Также остерегайтесь открытых площадей, их страсть как уважают Безголовые и собаки. За примером далеко бегать не надо (см. фонтан). Спустившись вниз, не проглядите пулемет, спрятанный добрым человеком за ящиками. Что упало, то пропало, и никаких угрызений совести. Возвращаемся на площадь и заходим в другую дверь, где придется спрыгнуть с высокого парапета и спеть печальную песню на троих с друзьями Блэйдмастреами. Мимо будут пробегать стайки собачек. Зато в качестве приза за хорошую песню вы получите следующий аксессуар богов — ботинки на подошве-утюге. Они дают замечательную прыгучесть, так что теперь самое время забрать ключ от доков с высокого ящика.

В доках ждет отправления масса народа, все раздражены до предела, так и рвутся сорвать злость на любом прохожем. Наверное, отправку парохода задерживают... Сбежав от них по воде и вскарабкавшись на лестницу, вы точно отыщете очередную секретку и пару заблудившихся доберманов без ошейников. Кстати, не забывайте дергать за все рубильники: в основной своей массе они открываю двери. Первая встреча с большим пауком-клоуном обязана закончиться трагично с его стороны, так уж по сценарию... А убить его я рекомендую издалека через решетку. Теперь бегом к остывающему трупу, но не для того, чтобы глубоко вдохнуть аромат его тела, а за огромным зеркалом в золотой оправе. Это — телепортатор на следующий уровень.

Припев
Pain Plaza

Выбраться из складского помещения можно, разбив парочку деревянных ящиков с ценным грузом. И по остаткам вскарабкаться на самый верх, где вы протиснетесь сквозь маленькую дырочку и тогда окажетесь у самых респаунеров. Убив всех, откроете себе выход в большой зал с армором. Чтобы достать его, придется спуститься вниз под перекрестным огнем и нажать рубильник. Теперь вы, не побоюсь этого выражения, полубог во плоти. Спускаемся вниз и, пройдя тараном сквозь двери, откручиваем первый вентиль. Он перекрывает воду в центральном фонтане. Не бог весть что, но все равно геройство. Осталось спустить избыток влаги, а сделать это можно из библиотеки (так говорит нам голос свыше).


Город... внизу справа лежит Fat Lady, своевременно уничтоженная моим кнутом...

Первым делом поворачивайте налево, там вас уже давно ждут (клоун восьминогий и собачки с Безголовыми). Увидели фонтан? Вот там рядом где-то есть универсам, в котором продают магические предметы (Magic Shop). Пробравшись туда через заднюю дверь, поговорите с владельцем по душам и поднимитесь на этаж выше. И здесь инкубатор! Зато рядом лежит никому, кроме вас, не нужная пушка солидных размеров. Использовав все, что можно, бегите назад к фонтану и поворачивайте на этот раз налево. Это и есть библиотека. Немного своеобразная, но все же библиотека. Без оздоровительных процедур даже и не пытайтесь входить внутрь: сметут и не заметят. Народа там буйного столько, что со всеми разом не управиться.

Зато за очередной дверью вы сможете в полной мере ощутить на себе все прелести положения Гулливера в стране великанов. Где-то в дебрях книг размером с дом спрятан доспех (на второй лестнице сверните посередине вбок) и секретка. Возвращайтесь в человеческую библиотеку и устройте читателям судный день. В финальном акте трагедии судеб не забудьте повернуть большой вентиль и прыгнуть в пересохший фонтан.

Босс-минотавр. Этого с батута бить опасно, он своим кнутом непрошеных гостей скидывает. Насмерть...

Если бы это был конец! К сожалению, не все монстры были осчастливлены общением с вами. Остался Катальщик по имени Унипсих — горячий парень на одном колесе. Не любит дробовик. Ответив на все вопросы, держите путь в канализацию — обязательный атрибут всех игр, приключений и путешествий. Может, поэтому я и не хожу в путешествия — ненавижу канализацию... Пробежав пару километров по, извините, экскрементам, поднимайтесь по лестнице наверх (если вниз, то найдете секретку) и примите с достойным, насколько это возможно, лицом кровавый бой. А наградой будет честь повернуть вентиль. Откачав воду из центрального водосборника, продолжайте свой путь по направлению к зеркалу. Это пара лестниц наверх и бесчисленное количество взмахов саблей.

Соло на барабанах
Cathedral

Уверен, вы не успеете даже сохраниться — враги нападут на первой же секунде. Ваша задача — обежать собор и проникнуть на его территорию через заднюю дверь, кстати, тоже охраняемую. Попробуйте проникнуть в небольшую башенку, стоящую особняком от главного здания. В ней вы найдете кнут, при помощи которого можно зацепляться за разные колечки, крючки, сучки и перелетать через пропасти, как заправский ниндзя. Также кнут идеально приспособлен для уничтожения летающих существ и инкубаторов. Использовав подобранное оружие, поднимитесь наверх, убейте Унипсиха и достаньте жизненно необходимый ключ. Вот мы и внутри.

Мини-босс такой — это девушка необъятных размеров, разбрасывающаяся внутренностями. Жуткое зрелище. Забегая впе-



Бедный Унипсих. Катался себе и катался. А как я пришел, так сразу и навернулся. Их ракетой издали или из шотгана вблизи так убивать приятно...

ред, скажу, что позже они будут буквально на каждом шагу встречаться. За витражом подберите очередной армор, и на выход. В сад, все в сад.

На этом уровне вы встретитесь с новыми насекомыми. Они сильны в ближней атаке, а так — членистоногие пуфики. Перед схваткой с толстой леди и Мастером вам покажут звезду, цель небольшой бойни. Прыгайте вниз и в правом дальнем углу поднимайтесь по замаскированной лестнице наверх. Обежав зал кругом, вы достигнете розовой звездочки, после, не теряя времени, ныряйте в центральный колодец. Выход недалеко.

Наступило время Massacre (не путать с "Массаракаш"!), как скажут всякие инакоязычные личности. Поочередно будете открывать двери и бить очередями по милым букашкам и прочим клоунам. Где-то под небесами, слушая гул колоколов, вы обретете спокойствие в самосозерцании.

Второй куплет

Freak Show

Пробуем найти маску и стать богом. Не самая легкая задача, но других в психоцирке не ставят. Один из самых гадких существ в цирке — это товарищ, ловящий пушечные ядра при помощи живота. Таких не пробьешь ничем, да и скрыться от ручной пушки сложновато. Пушечников здесь немало, и зверствуют они именно по ночам. Перед тем как пройти на территорию цирка Шапито, проверьте билетную кассу на предмет оставшейся мелочи. Затем бегите к зеленому фургончику, там сподручнее всего войти. Цель — красная палатка больших размеров; внутри нее небольшой передвижной цирк, так что пострелять придется, и немало. Зато зеркало найдете. А маска спрятана наверху. Перебравшись на другую сторону, преодолейте небольшой мостик (под неусыпным наблюдением врагов) и следующем шатре нажмите кнопку на стене. Пора выйти на ринг и показать всем мощь оружия богов (секретка за деревянным перекрестием на стене). Но это еще не все...

Припев и ломание аппаратуры в экстазе

Boss

Здесь нельзя сохраняться!!! А большой злодей — как некстати! — упорно держится за свою жалкую жизнь. Лишать его здоровья придется три раза подряд, причем с каждой попыткой он будет свирепеть все больше и больше. Сначала Зло предстанет перед вами в виде маленького клоуна Фортунадо в розовом автомобильчике и бомбами-кеглями. После регенерации его словно раздует, видимо, поэтому он начнет прыгать по арене, как заводной. Взрывы станут побольше и погромче. Вам остается бегать кругами и бичевать его кнутом и стрелять солью. В конце концов злодея раздует до крайности, и вам не поздоровится. Спасти вас сможет только удача и пара аптечек по периметру.

Песня вторая, "Земля родная, дай прижаться"

Примечание: инструменты те же, подпевка хоровая и сильная. Не расслабляться до конца, а то пропустите главное. Здесь важны басы.

Главный исполнитель:
The Beastking,
Король Зверей и прочей живности.

Трехчасовое вступление

Earth Rift

Та же самая таверна, те же помещения, правда, немного побитые предыдущим посетителем. Подберите перчатки, а потом с их помощью разбейте сначала ящик (призы), а затем и решетку. Спускаясь по лестнице, проследите, чтобы все синие черепа были хорошо выдоены на предмет кристаллов. Когда встретите Спаунер Газоидов, спуститесь вниз и сразу направо в бар. Естественно, поставьте следующую песню Kiss и под живительные мелодии порубите штук двадцать Разноголовых. Потом выходите на улицу и спускайтесь в расщелину, что немного справа от дверей, за разными полезностями. Когда все сундуки будут опустошены, возвращайтесь к выходу и бегите уже в другую сторону. Осторожно с пропастью! В зале перебейте какую-то немыслимую толпу народа и поднимитесь на самый верх, где нынче выдают кнуты для мазохистских забав. Опять возвращаемся к гостинице и применяем найденный инструмент на кольце, что под самой крышей. Там спрятан ключ от центральных ворот. Охраняет их, ворота на следующий уровень, очередная толпа народа (и откуда их столько у ребенка Зла?) и гигант с гантельками вместо кулаков, каждая кило по сто будет. Зовут мутанта соответственно — Strongman.

Дальше ничего сложного по маршруту, основную опасность представляет флора и фауна. Скажу

Дискография

- Kiss — 1974
- Hotter Than Hell — 1974
- Dressed To Kill — 1975
- Alive — 1975
- Destroyer — 1976
- Rock And Roll Over — 1976
- Love Gun — 1977
- Alive II — 1977
- Double Platinum — 1978
- Dynasty — 1979
- Unmasked — 1980
- Music From The Elder — 1981
- Killers — 1982
- Creatures Of The Night — 1982
- Lick It Up — 1983
- Animalize — 1984
- Asylum — 1985
- Crazy Nights — 1987
- Smashes, Thrashes And Hits — 1988
- Hot In The Shade — 1989
- Revenge — 1992
- Alive III — 1993
- Kiss My Ass — 1994
- Unplugged — 1995
- You Want The Best, You Got The Best — 1996



только, что через пропасть лучше перелететь с кнутом, а не Noclip'ом. На самом верху возле арены убейте летающего билетера (Tickets) и заходите на праздник жизни. Отбившись от Безголовых, высыпавшихся из висящего над пропастью грузовика, поспешите нажать две кнопки. Они спрятаны в левом и правом коридоре от выхода. Потом пересекайте опустившуюся центральную колонну. А там... штрудели и собаки, отличный суповой набор для начинающего героя.

Первый куплет

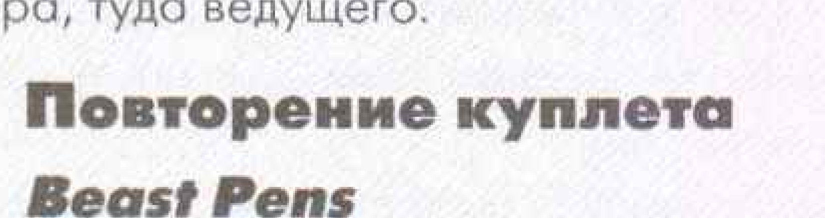
Borbid Manor

Гадалка посоветовала идти к гаражам, ибо оттуда легче всего добраться до цирка. Сказано — сделано. Побежали вперед по усадьбе. Когда окажетесь у широких ворот, обратите внимание на большое количество респаунов по бокам. Пора вплотную заняться ими, а то беды не избежать, тем более что рядом гаражные двери, открывающиеся после всеобщей кончины. В гараже спуститесь вниз и отберите у большой девушки ключ, который понадобится на верхнем уровне. Большая драка светит вам у автомобиля, это я и без гадалки предсказать могу.

На кухне вам придется поочередно открывать несколько дверей, т.е. ключ от второй лежит за первой, от третьей — за второй и т.д. Сплошные проблемы от тех, кто эти двери закрывал. Проникнув на хорошо охраняемую территорию библиотеки, подберите ключ над камином и броню. Теперь бегом в бильярдную, там есть еще один фальшивый камин, в который можно пролезть. Выползать в соседнюю комнату необязательно, лучше скорее поднимитесь на самый верх и на втором этаже библиотеки подберите золотой ключик. Скоро буду два паука-клоуна и четыре спаунера, так что аккуратнее со здоровьем.

В музее сразу подобрать броню не получится, сначала повозитесь с дверями, ключами и прочими штучками. Например, в танцзале вам придется спуститься в подпольное помещение и вынырнуть где-то в районе секретки. Там еще проход есть в комнату с двумя мозгами и ключом от витрины. Вернувшись в главный выставочный зал, подберите все экспонаты и маленький ключик от выхода. Устроив маленькую войну на территории колокольни, не бойтесь подняться наверх и посмотреть на себя в зеркало.

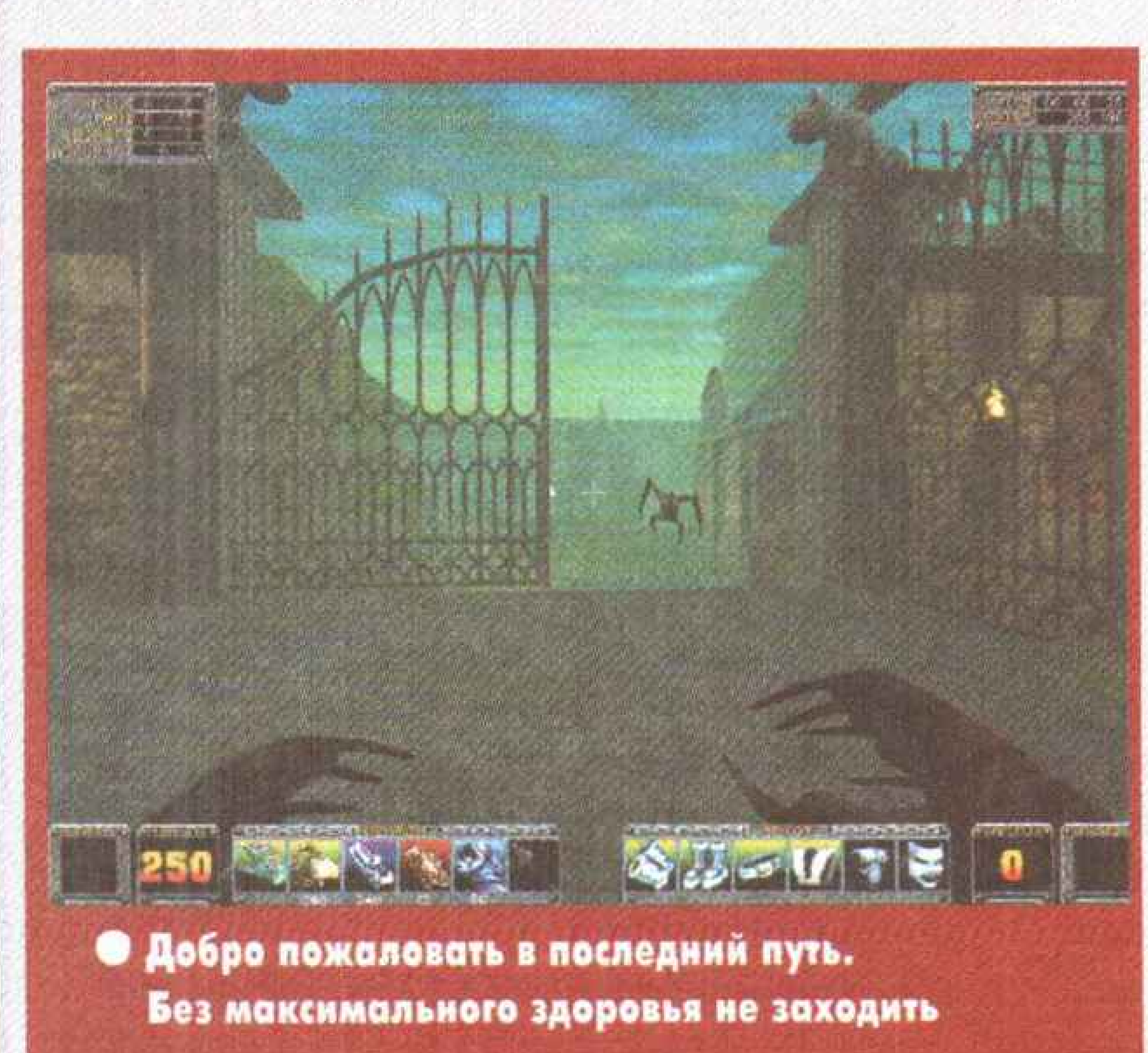
● Коридор неувядаемой славы Kiss. В конце – групповой портрет в золотой рамочке



Сатанинский припев

Unholy Ground

Каждая могилка прячет в себе или полезный в хозяйстве приз, или монстра, иногда встречаются открывашки для секреток, так что будьте внимательны и хорошенько осматривайте каждый саркофаг. За призами также можно сходить и в маленькую часовенку у входа (поглядите на красивую фреску). Теперь идем замаливать грехи в центральный храм. Пройдя пару-тройку метров, поверните налево и поднимитесь по почти отвесной лестнице наверх, там скрыты от посторонних глаз армор и кнопка. В качестве выхода сойдет и пробитая наспех дырка в полу, все равно за порчу имущества никто счет не предъявит.



● Добро пожаловать в последний путь. Без максимального здоровья не заходить



Это маленький уровень, тут всего лишь пара секреток в могилах, девяносто семь монстров и куча патронов. Ближе к концу используйте кнут на кольце для подъема и приготовьтесь к коротким перебежкам под опускающимися плитами потолка. Пренеприятнейшее испытание на прочность... В следующей зоне исполните нехитрую мелодию на органе, охраняемом Пушечником, и все твари выползут из своих нор на смертный бой, последний бой. Убив всех (а я надеюсь, у вас это получится с первого раза), еще раз используйте кнут, и окажетесь на территории цирка, а точнее, у зеркала-телепортатора, туда ведущего.

Повторение куплета

Beast Pens

Дойдя до конца аллеи и остановившись у шлагбаума с замочной скважиной, воспользуйтесь кнутом и заберитесь на скалистый выступ, с него как птичка перелетите забор. А оттуда уже легко попасть на красный фургончик, где лежит ключ. Открыв проход в главный шатер, перестреляйте клоунов и отнимите у любителей посмеяться очередной ключ. История повторяется: у входа мочим собачек и паучков, внутри — зверинец и прочие сопутствующие гадости. Уверен, что в самом конце будет босс. Поспорим? Не отвлекаемся: в клетке с девушкой пройдите по натянутому канату и спрыгните за ограду, там совсем недалеко до выхода. Внимательнее к ящикам, они иногда платят за это. А вот и арена, здесь вот-вот случится Великая битва Титанов; занимайте места, дорогие зрители. Ого, да тут не только стрелять, но и думать надо: подсказываю тем, кто пока не понял. Чтобы избежать появления новых клоунов со взрывчаткой, нажимайте только на круги с фиолетовой кнопкой! Вот такая сложная загадка. Заполучив заветный ключ, направляйтесь к боссу — минотавру.

Финальное соло гитары а ля Джимми Хендрикс

Boss

Большой и рогатый. Больше ничего не скажу, потому что по сравнению с первым клоуном — это нелепость случайная. Тут даже бегать быстро по кругу не надо. Бей и бей его хлыстом по голове, прячась за ящиками. Смешно, уважаемые читатели.

Песня третья, "Я люблю тебя, Нитрат"

Примечание: песня для сильных духом и больших телом. Минорная песня.

Главный исполнитель: ***The Celestial****, Небесный.*

Вступления нет, сразу куплет

Wsat Wharf — что это, увы, не знаю

Первым делом сбегайте за перчатками, не обращая внимания на приближающихся монстрюков, надевайте защиту и собирайте все пробирки, лежащие рядом. Взорвите решетку, а то она как-то нелепо дорогу перегораживает, и поверните в конце пути вентиль. Откроется какая-то неизвестная решетка, идем дальше. В самом низу, почти над пропастью с туманом, лежит кнут, а рядом второй вентиль для второй решетки. Рискнем и отправимся в путь по подводному царству. Ныряйте в широкую сточную трубу и попробуйте выплыть через противоположный конец. Кислорода обычно хватает, здесь главное — не задохнуться от радости, когда найдете сапоги. Возвращайтесь назад на сушу и запрыгивайте на ящики (теперь, слава Богу, такая возможность есть). Ключ от выход лежит рядом, почти напротив, вся сложность в охране, а именно — в Силаче.

Череда залов на выживание: тут смешались в страстных объятиях Безголовые и Мозги, собаки и Газовщики. Не разберешь их без пол-литра, хорошо еще, они иногда друг с другом схватываются и на время забывают про маленького человека рядом.

Припев об отравленной душе

Poison Plant

Ничего себе они здание построили, чтобы природу отравлять! Да сколько в это денег вбухано? Надо бы после наслать на них налоговиков для проверочки, а сейчас пройдемте на экскурсию. Слева от вас будет дверца — это щитовая для опускания моста. Попробовали понажимать кнопки? Тогда бегом к мосту, пока он опять не поднялся. Очень надеюсь, что вы абсолютно здоровы, потому что даже физкультурники здесь обычно не выживают, враги давят со всех сторон и сносят любого. Подобрав очередной кусок брони, вы встретитесь с новым чудом — невидимыми Безголовыми; конечно, не совсем, но все равно пугает. Мало ли что они там впереди приготовили...

В новом корпусе войдите в кабинет справа и нажмите небольшую кнопочку в стене, она открывает следующую дверь. Кстати, если вам очень хочется попасть в кабинет с переклинившей дверью, воспользуйтесь вентиляционной шахтой в комнате напротив. Убив паукообразного, пройдите в командный центр и спустите очищенную воду в первом

Интернет

Разработчик:
Third Law Interactive
http://www.thirdlaw.com/
Издатель:
Gathering of Developers
http://www.godgames.com/
Сайты KISS Psycho Circis:
http://www.thirdlaw.com/psycho

Слабенькая страничка, зато с описанием не только героев, но и злодеев. А еще можно посмотреть многочисленные скриншоты и найти кучу ссылок на неофициальные фанатские сайты по игре, комиксам и самой группе.

http://www.godgames.com/?section=games&page=kiss

Маленький раздел по игре. Именно отсюда я с изумлением узнал, что игра основывается не столько на произведениях рок-группы (как, например, Queen The Eye), сколько на одноименных комиксах!

http://www.kisspsychocircus.com/

Стильный сайт, оформленный не без флэш-анимации. Здесь вы найдете предысторию игры, описание каждого из Старейшин (кстати, странички их названы реальными именами, а не игровыми псевдонимами), технические характеристики игры KISS, плюс сможете скачать демо-версию (если у вас нет нашего компакта, прилагавшегося к этому номеру), видеоролики и пару mp3 из игры.

Ньюсгруппа
news:comp.sys.ibm.pc.games.action



и втором резервуаре (Unit 1, Unit 2). Результат покажут, что очень полезно, ибо прямо сейчас вам туда надо бежать. На дне каждой цистерны вы найдете по спаунеру и Газовику. Наслаждайтесь приятным обществом. Зато если перелезете через забор, найдете ракетницу и новых врагов на свою голову, много врагов и заветное зеркало!

Вставка (Bridge, change tone)

Acropolis

Осталось немного впереди чуть-чуть напрячься, и мирок будет освобожден от гадкого Зла. Пробежав по карнизу, остановитесь у спаунера, где громко играет музыка. Вот прямо здесь спрятан ключ. Дальше вам, как очень опытному игроку, советами надоедать не буду. Вскользь лишь упомяну, что на высокий приступок можно запрыгнуть со слухового окна.

Когда перейдете на второй этап, обратите внимание на секретку, она спрятана сразу над входом. Ваша задача теперь — целым добраться до самого верха, где открыть путь можно будет, взорвав бочки с горючим. Еще пара-тройка трупов, несколько добытых в схватке ключей, и вы достигнете цели — следующей детали доспехов. На следующем уровне пройдитесь по трубам до потолка и потолкуйте (прикольное сочетание слов, не правда ли?) с толстой женщиной. Когда встретитесь с тремя Тикетами, знайте — за углом вас ждет воздушный шар и парочка спаунеров. Зато и зеркало недалеко.

Куплет, что в середине песни

Midway

Ищем маску, все ищем маску! От двери с электричеством надо пройти налево и вниз, потом нажать кнопку. Вход открыт. Чтобы попасть на карнавал, надо купить билет или убить билетера и забрать билет. Выбирайте второй вариант, тут другого не предложат. Если долго-долго идти по правой дорожке и избегать прямого пушечного попадания, можно наткнуться на винтовую лестницу и билетик на ее конце. Кто теперь помешает Старейшине надавать всем плохим по мягкому месту, я вас спрашиваю? Ответ расплывчатый: "Ну, наверное, Гриндер с шарманкой и четыре спаунера, плюс всякая мелочь". Неправильно, это все ерунда, вперед к боссу.

Все могилы заминированы. Зато содержат в себе массу всего интересного

Концовка (темп замедляется в два раза и переходит в похоронный марш)

Boss

Противника зовут Старгрэйв, словно насмехается над вами, Звездными. За такие дела пулю получить ничего не стоит. Противник стоит на высоких ходулях, поэтому слегка неуклюж и медлителен. Его главный секрет в небольших электрических станциях по периметру. Если вы заранее уничтожите их, стреляя в голубые диски, то можно считать врага поверженным.

Песня четвертая, "Демоны не плачут"

Примечание: отсутствует.

Главный исполнитель: The Demon, он же просто Демон.

Вступление — речитатив (йоу-йоу, камон, мув ит)

Doom Forge

Не провалитесь в самом начале уровня, как это сделал Безголовый (это просто так, предупреждение). Открыв рычагом дверь, надевайте перчатки, сжимайте крепко в руках топор и готовьтесь к веселью. Такое мощное оружие может только радовать, огорчать оно будет противника. Как всегда, прослушайте композицию Kiss в баре, подзарядите оружие и идите в подсобное помещение через стойку бара. Бесконечные подъемы когда-нибудь обязательно закончатся, и вы придете к следующему трубному лабиринту. Выход из него есть, и очень простой: все время, не смотря ни на что, двигайтесь вверх. А там и армор лежит совсем ничейный, подбирайте его и выбивайте большое окно плавильного цеха. Вы уже опытный боец, и я не собираюсь учить вас пользоваться лифтом и прочими кнопками, сразу перескочу к мини-боссам. А именно — к двум Унипсихам. Они с огромной скоростью будут носиться по кругу и зажигать горелки на стенах. Когда все будут зажжены, огненный шторм охватит весь зал, и несдобровать смертным. Чтобы предотвратить Армагеддон, вам придется не менее резво тушить горелки, просто пробегая мимо. Не тратьте время на бесполезную беготню, в процессе пожарных работ отстреливайте Психам конечности.

Куплет горячительный

Molten Vein

Добыв ключ у Пушкаря, поднимитесь наверх на лифте и возьмите доспех, с ним както уверенней себя чувствуешь. Во второй части встречается серьезное препятствие, потрепавшее мне нервы: прыжки через лаву на время. Приземлять-

Посторонним клоунам вход воспрещен! Значит, нам можно...



● Вход в Цитадель. Без "четверки" лучше не входить

ся придется на небольшие дрейфующие островки суши, потолки низки — постоянно головой задеваешь, да и лава на месте не стоит — прибывает и прибывает. Хорошо, что крутым оружием наградят (лучше всего против босса его использовать). На третьем этапе, когда дойдете до гигантских поршней, приглядитесь к столбам: там есть лесенка наверх, прилично замаскированная, на первый взгляд — обычный узор на стене. Там и до зеркала недалеко.

Припев о тяжелой жизни музыкантов, играющих в метро

Nether Station

Попав кнутом в кольцо, подлетайте под потолок и вперед к утрамбовщику лавы. Над ним вы найдете доспех и выйдете к местной ветке метрополитена имени группы Kiss. Подождите немного, пока не проедет поезд, и бросайтесь за ним вдогонку по рельсам до следующей станции. Добро пожаловать на выход. Сначала купите билет и продолжайте ваше увлекательное путешествие по туннелям. На станции Крис воспользуйтесь переходом на станцию Фрехлей, а оттуда по путям (чтобы не терять время) до Карр. Карту метро разбейте — повандалить тут одно удовольствие. Тем более что вам убегать через минуту на станцию Стенли.

Конец — громко, чтоб колонки разорвало

Gloom Vale

Здесь вы найдете заветную маску, кучу неприятностей и пару радостных моментов кровавой бойни. Заодно проникнете в Цитадель Зла, большую и, конечно же, неприступную. Направляйтесь в красную палатку и успокойте ее обитателей: их столько там набилось, что и не пересчитать. В середине долгого пути отыщите обязательно (а то придется вернуться) билетик на шоу великого дрессировщика. Билетик сдать на кассе черепку, тогда предоставят доступ к блаженному телу босса.

Его лучше приготавливать быстро при помощи пушки номер шесть, что представлена в поварском наборе головой дракона и напалмом. Пока тушка врага не остыла, перемещайтесь в последний мир.

Песня пятая, "Лебединая"

Примечание: исполняется в первый и последний раз.

Главный исполнитель: на ваш выбор.

Бесконечный джэм-инструментал, тональность во всех отношениях мажорная

God gave Rock' n Roll to You

Ура, мы в финале! Гордость переполняет мое сердце; глядя на ваши успехи, я умиляюсь и плачу. Но уже от горя, вы же не знаете, ЧТО вас ждет впереди. Стоило ли тратить столько времени, если в конце все равно выиграет Зло? А может, и не выиграет, сейчас посмотрим. Я перескакиваю к финальному сражению, а вам еще предстоит разворошить парочку осиных гнезд.

Битва за мир во всем мире начнется в большом круглом зале, и, как правильно сказала гадалка, тут даже стены против вас. Точнее, глаза на стене (меня так раньше в детстве пугали). Ребенок Зла пока не родился, поэтому займемся работой офтальмолога. Я выбрал для прохождения уровня Демона... и не ошибся. С глазами нижнего уровня просто великолепно справился топор, а для расположенных выше хорошо применить оружие номер пять. Сначала очистил одно крыло, передохнул и пошел во второе. С ребенком хлопот много было, и решились они драконовым огнем, все остальное слишком медленно отнимало у него жизнь. Будьте готовы ко второму перевоплощению Зла.

Пожалуй, все... И, как всегда, удачи вам. Пойте с нами, пойте лучше нас. ■





Антон Логвинов
ail@dubna.ru



Профессиональное редактирование в StarCraft

Где взять	На диске с игрой
Возможности	Немеренные
Сложность освоения	В сумме - высокая
Дополнения	MPQ Viewer, Mo'PaQ 2000, StarGraft, Arsenal III, TileEditor, Smacker Video Technology (на CD)
Патчи	Для StarCraft и для Brood War

Сколько раз мы (да и не только мы) уже возвращались к теме StarCraft в нашем журнале, в самых различных рубриках. Казалось бы, прошло два года со времени выхода игры, казалось бы, тема себя исчерпала... Ан нет! Хорошенько подумав, мы решили еще раз вернуться к этой, позвольте так выразиться, традиционной теме и рассказать о последнем, что не было затронуто, — редакторе карт и кампаний к StarCraft. Ну, а где это еще сделать, как не в соответствующей рубрике! Понятно, что давать банальное описание редактора спустя два года после выхода игры было бы несколько некрасиво с нашей стороны, и мы решили проникнуть более глубоко в эту тему и рассказать о профессиональном редактировании в StarCraft. Что понимать под профессиональным редактированием? Это тот случай, когда видоизменению подвергается буквально все: рушится старое, а на его месте воздвигается новое, причем это "новое" — свое, родное, сделанное вот этими руками.

Введение

Итак, начнем! Для начала я расскажу о том, что будет ниже. Наш, так сказать, курс будет разделен на два основных раздела — Basic и Advanced. Соответственно, в первом описаны основы редактирования (это то, как мы обычно описываем редакторы для людей, не знакомых с темой), а во втором собрана информация для «продвинутых» мэпмейкеров, которые уже знают обо многих возможностях StarEdit и давно клепают карты. Надеюсь, все понимают, что наш сегодняшний рассказ относится к созданию сингл-игры (мультиплеерную карту можно создать без особого труда и уж тем более без прочтения статей).

StarCraft Campaign Editor — основы (Basic)

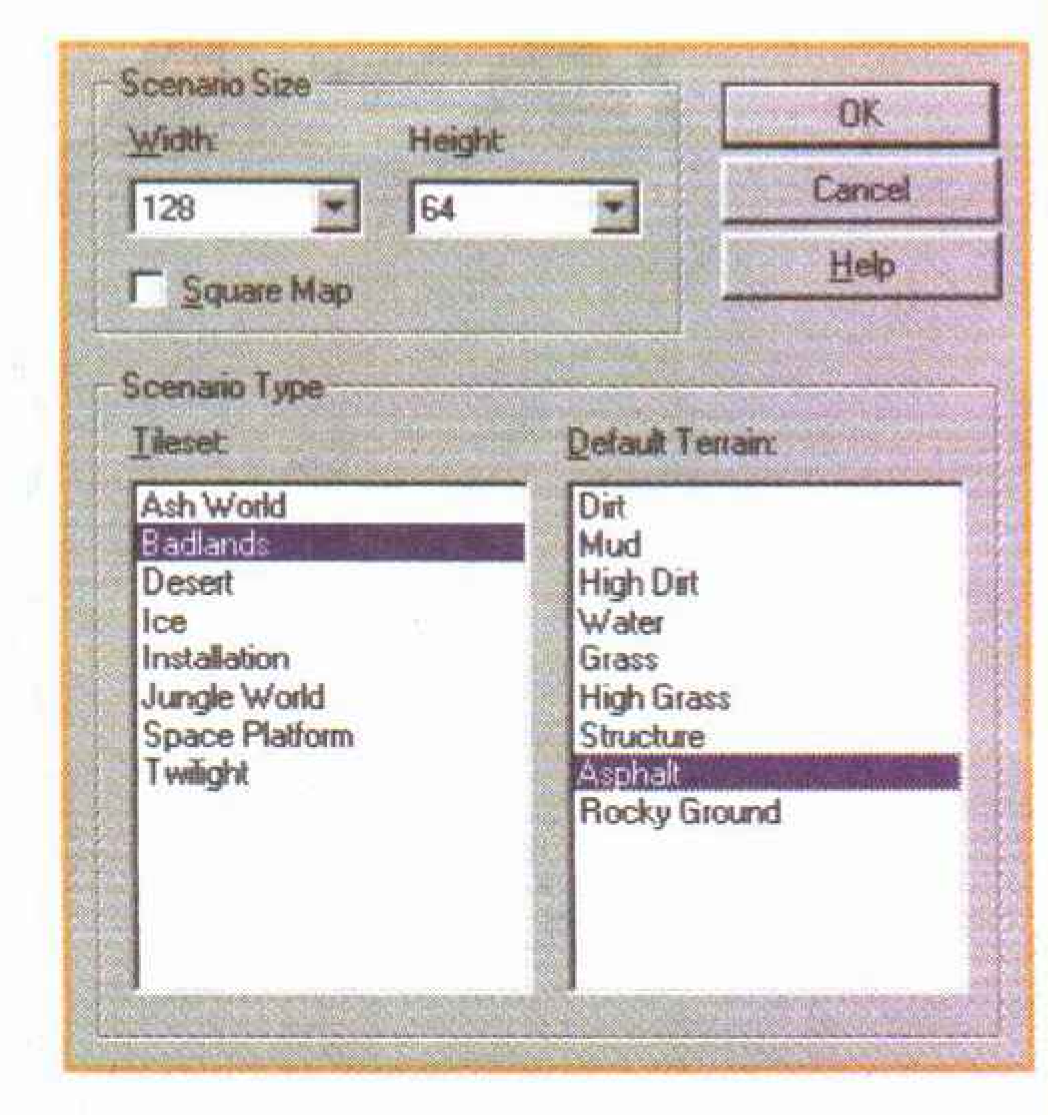
Признаюсь, редактор StarCraft сразил меня наповал. Настолько проработанного во всех отношениях редактора я не видел ни в одной RTS. В нем возможно все! Все, что я хотел бы реализовать на карте, редактор мне позволил. Уж не знаю, что и думать: может, Blizzard для игроков в кои-то веки потрудилась, не думая при этом о кошельке, а может, это они для себя так старались... Впрочем, пора приступать к описанию. Первым делом любой SC-мэпмейкер должен: 1) установить адд-он (Brood War зовется, если кто не знает) к оригинальному StarCraft; 2) пропатчить его до последней версии — 1.07 (есть на официальном сайте). Если отсутствует Brood War, то можно скачать и поставить патч 1.07 для оригинального StarCraft, но тогда, естественно, не будут доступны новые ландшафты и юниты, входящие в комплект Brood War. Конечно же, пытливый ум и зоркий глаз обнаружит оба патча на — правильно! — компакте "Игромании".

После капитального пропатчивания жмем на иконку StarEdit.

Начало создания

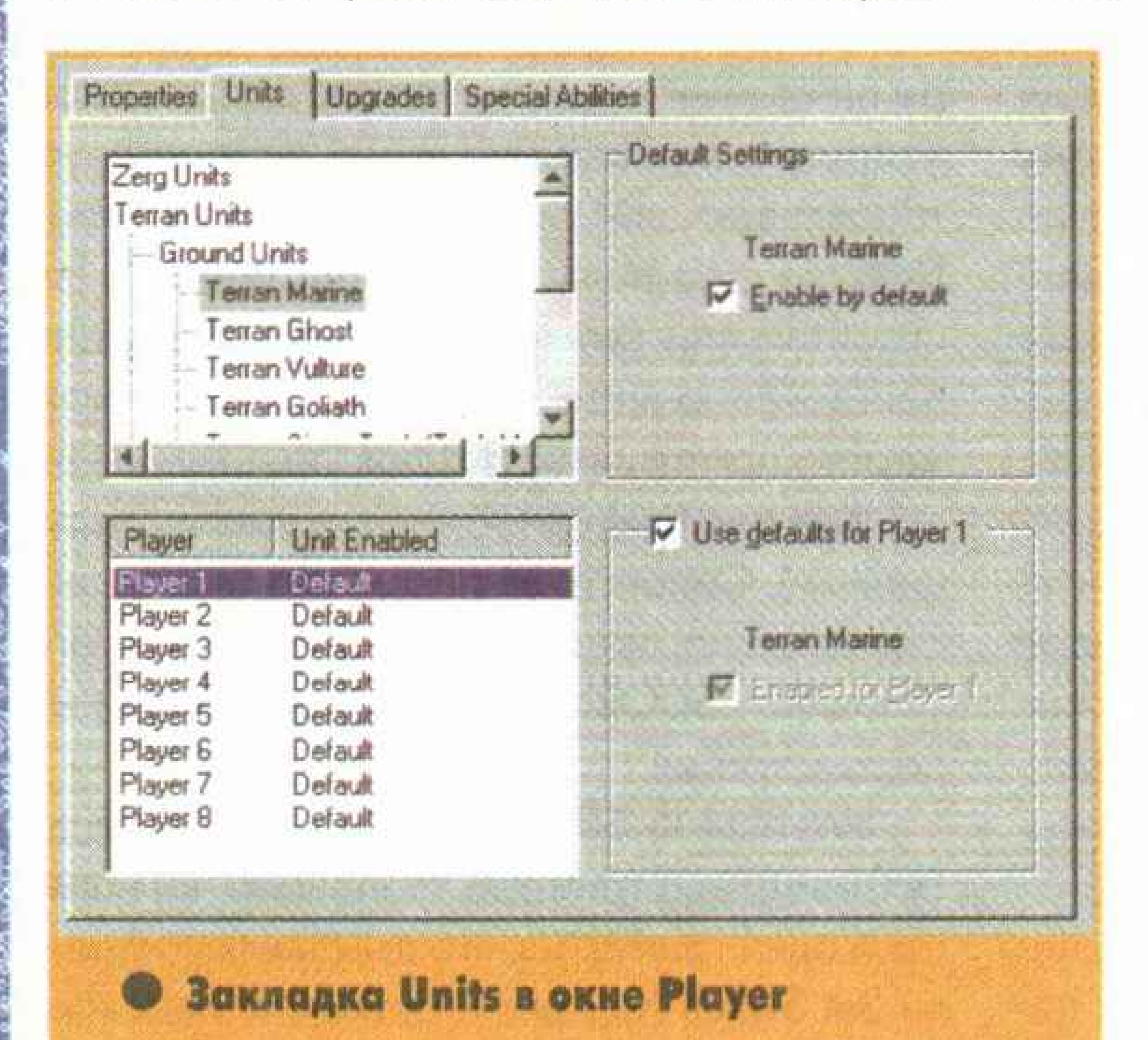
После появления основного интерфейса не надо сразу начинать делать карту, лучше сначала нажать File->New — появится окно New Scenario, которое содержит два раздела: Scenario Size и Scenario Type. В первом разделе можно установить размер карты. Чтобы сделать *неквадратную* карту, нужно убрать галочку напротив надписи Square Map.

Второй раздел предоставляет возможность выбрать тип ландшафта (Tileset), а точнее — набор тайлов, из которых он будет состоять, и тайл, которым будет по умолчанию заполнена вся карта (Default Terrain). Выбрав нужное, попадаем в основной интерфейс редактора.



Основной интерфейс

Итак, перед нами основной интерфейс редактора. Слева расположилась миникарта и меню установки объектов на карту, а вверху — рабочая панель и меню редактора. Теперь подробнее. С мини-картой все ясно без лишних слов. Меню нанесения объектов на карту делится на десять подменю. Первое подменю называется *** Terrain** (где "*" — имя мира/ландшафта) и является менеджером данного набора тайлов. Второе подменю называется **Neutral Units**, в нем представлена всякая живность, обитающая на различных планетах (закладка **Critters**), и ресурсы (закладка **Resources**). Остальные меню отвечают за игроков (**Player 1(раса)**, **Player 2(раса)** и т.д.) и разделены на подменю по типу принадлежащих им объектов (**Ground Units, Air Units, Buildings** и т.п.). Рабочая панель (та, что наверху), как ей и положено, практически полностью дублирует верхнее меню редактора. Все, что располагается до скроллменю с различными **Layer**'ами, относится к менюшкам **Files** и **Edit**, а само скроллменю — аналог верхнего меню **Layers**. Скроллменю с игроками — аналог верхнего меню **Players**, за исключением двух команд — **Go to Start Location** и **Settings**, о которых мы поговорим ниже. После этого скроллменю расположены иконки часто используемых команд из верхних меню **Scenario** и **Windows**, как-то: **Triggers**, **Sounds** и т.п. Теперь настало время перейти к подробному описанию верхнего меню редактора.



Закладка Units в окне Player

Меню редактора

В меню **Edit** кроме свойственных любым редакторам **Undo/Redo** и т.п. есть команды **Show Grid** и **Properties**. Первая команда накладывает сетку на экран, но реальной пользы я в этом не вижу. Вторая команда действует только если помечен какой-нибудь объект и открывает одноименное окно с параметрами объекта. Рассмотрим окно **Properties** подробнее. Сразу замечу, что это окно общее для всех объектов и рас. Итак, в окне **Properties**, помимо скроллменю **Owned**, где отображается (и изменяется) владелец юнита, существуют два больших раздела: **Units Properties** и **Initial Status**. В первом разделе задаются непосредственно параметры объектов, а во втором — изначальное их состояние. Параметры таковы: **Hit Point %** — процент здоровья от стандартного значения; **Shield Point %** — процент энергии от стандартного (только для протоссов); **Energy** — процент маны от стандартного; **Resources** — количество ресурсов в объекте (только для ресурсов); **In Hangar** — количество маленьких юнитов внутри большого (например, истребителей в протоссовском **Carrier**). **Initial State** (начальное состояние) бывает следующих типов: **Burrowed** — юнит закопан в землю (только зерги); **Invicible** — объект неуязвим (возможно для любого объекта); **In Transit** — объект в воздухе (здания терранов); **Hallucinated** — объект не что иное, как галлюцинация, созданная сами знаете кем; **Cloacked** — объект находится в клоаке, :) то бишь скрыт от посторонних глаз (только для объектов, которым это свойственно в игре, т.е. для всяких **Wraith** и **Ghost**). Кстати, практически все меню **Edit** вызывается на экран по щелчку правой кнопкой мыши — так гораздо быстрее и удобнее.

Меню **Layer** переключает различные слои редактора. Слой **Terrain** позволяет рисовать тайлы (он включен по умолчанию, при запуске редактора). Следующий слой (**Doodad**) вызывает окно **Doodad Palette** (аналогичного эффекта можно добиться нажав **Window->New Doodad Palette**), с помощью которого можно наносить уникальные тайлы для каждого вида ландшафта (деревья, магазины, вывески и пр.). На слой **Units** редактор автоматически переключается при выборе в меню объектов (то, что слева от основного интерфейса) какого-нибудь юнита. Позволяет этот слой, естественно, наносить юнитов на карту. Следующий слой называется **Location** и используется для обозначения определенных мест на карте, с тем чтобы использовать их в дальнейшем при создании триггеров. Дважды щелкнув на локацию, можно дать ей имя и обозначить, для каких высот она действительна (**Low Elevation, High Air** и т.п.). Последний слой (**Fog of War**) позволяет отметить те зоны, которые видны игроку с самого начала игры, правда, при этом они все равно будут скрыты туманом.

В меню **Player** можно выбрать номер игрока, перейти к его стартовой точке (**Go to Start Location**) и вызвать окно установок (**Settings**) для этого игрока. Это окно установок (**Player Settings**) служит для изменения всяческих параметров для конкретного игрока — наличия определенных юнитов или апгрейдов и подобных. Рассмотрим его подробнее. Закладка **Properties** позволяет выбрать расу для игрока и того, кто данным игроком будет управлять (человек или компьютер). Закладка **Units** позволяет установить, доступен ли определенный юнит данному игроку (и всем игрокам) или нет. Здесь нас впервые встречают две команды — **Enable by default** и **Use defaults for Player ***, где "*" — номер игрока. Что это такое? Выбрав юнит, мы можем сделать его доступным по умолчанию или доступным (недоступным) для определенного игрока. В этом нам и помогают команды **Enable by default** и **Use defaults for Player**. У всех игроков поначалу приняты настройки по умолчанию, т.е. стоит галка напротив **Use defaults for Player**. Чтобы сделать юнита доступным (или недоступным) для определенного игрока, нужно снять галочку с **Use defaults for Player**, а потом решать — снимать или не снимать галку с **Enabled for Player ***. А для того, чтобы сделать юнит доступным *только* для данного игрока, нужно убрать галку напротив **Enable by default**, потом убрать галку напротив **Use defaults for Player *** и поставить галку напротив **Enabled for Player**.



Здесь мы можем приписать конкретный юнит определенному игроку(ам) или сделать его недоступным.

Надеюсь, не очень вас запутал, но если это все же произошло, гляньте сначала на скрин, а если и это не поможет, запустите редактор — и все поймете. Далее переходим к закладке **Upgrades**. Тут по аналогии с предыдущей закладкой можно поставить максимальный и начальный уровень апгрейдов (броня, пушки и т.п.) сразу для всех или для определенных игроков. Последняя закладка называется **Special Abilities** и позволяет сделать определенную технологию (специальную возможность) доступной/недоступной для исследования или даже заранее исследованной. На этом разбор меню **Player** закончен; настало время перейти к самому большому и часто используемому меню — **Scenario**.

Триггеры, триггеры, кругом одни триггеры...

Все, чем мы занимались до меню **Scenario**, носило чисто подготовительный характер. Теперь настало время перейти к более серьезным вещам. В этом меню мы будем распределять игроков по воюющим сторонам (**Forces**), импортировать звуки (**Sounds**), создавать триггеры (**Triggers**), писать брифинг (**Mission Brifings**), изменять параметры юнитов, героев, апгрейдов и абилитей (**Unit and Hero/Upgrade/Special Ability Settings**), а так же дадим имя и описание нашей карте (**Properties**). Итак, по порядку.

В **Forces** мы можем расшвырять игроков по разным группировкам войск, дать название этим группировкам, а также выставить их параметры. Перенос игроков по группировкам осуществляется простым **Drag&Drop**. Внутри каждой группировки мы можем установить следующие отношения между игроками: альянс (**Allies**), совместную победу (**Allied Victory**), случайное расположение (**Random Start Location**) и общее вИдение карты (**Shared Vision**). Внимание! Компьютерный игрок не может состоять с игроком в одной группировке, и на карте должен всегда присутствовать хотя бы один компьютер (пусть его присутствие выражается только **Start Location**'ом, но он должен там быть).

В подменю **Sounds** мы импортируем звуки в карту (при этом они сжимаются) для дальнейшего их использования, т.е. для каждой карты создается своя внутренняя библиотека звуков.

Теперь переходим к рассказу о самом большом и важном — о триггерах (**Scenario->Triggers**). Сразу говорю, приготовьтесь к внимательному чтению, иначе не все поймете. По умолчанию на каждой карте существует несколько триггеров, которые лучше сразу удалить, чтобы не засорять себе голову. Следует предупредить, что сначала триггеры покажутся чем-то сложноосваиваемым, но вскоре это чувство пройдет. Итак, для начала стоит разъяснить, что такое триггер (вдруг кто не знает). Если по-простому (а по-сложному я и сам точно не знаю), то это заранее заданные действия, производимые компьютером в ответ на определенные события, происходящие в игре. Следовательно, основные составляющие триггера — событие(я) и действие(я). Далее мы подробно рассмотрим создание триггеров и расскажем об основных типах событий и действий.

Итак, в меню триггеров нажимаем **New**. Перед нами появляется меню принадлежности триггера. Триггер может "принадлежать" как всем игрокам, так и определенным группировкам войск и отдельным игрокам. Выбрав принадлежность, жмем **Next** — перед нами закладка **Conditions**, т.е. те самые события или, если быть точным, условия, при которых активизируется триггер. Сейчас мы рассмотрим основные типы условий и их параметры.

ACCUMULATE — означает, что некий игрок "*" соберет такое-то количество (**quantity**) таких-то ресурсов (**resources**). У «количества» во всех условиях и действиях имеются три основных параметра, а точнее, значения — **At Least** (как минимум...), **At Most** (не больше...), Exactly (точно).

BRING — игрок "*" приведет столько-то юнитов к такой-то локации. Как задается количество, мы уже разобрали, а вот юниты и локации нам встречаются впервые. Тут все просто. В **units** мы должны выбрать, какого типа будет юниты: **Any Unit** (любые), **Men** (живые), **Buildings** (здания), **Factories** (заводы) или **Specific Unit** (определенного типа), а в **location** указывается нужная зона, созданная в **Layers->Location**.

COUNTDOWN TIMER — начинает отсчет времени, отображаемый на экране. Тут появляется параметр **duration**, но по сути он ничем не отличается от **quantity**.

HIGHEST SCORE — игрок выбился в лидеры по количеству очков (**points**) в каком-либо направлении. Появился новый параметр, устанавливающий тип очков: **Total** (общий), **Units** (по строительству юнитов), **Buildings** (по строительству зданий), **Units and Buildings** (по постройке юнитов и зданий), **Kills** (по числу жертв у противника), **Razings** (по разрушениям), **Kills and Razings** (по числу жертв и разрушениям), **Custom** (этот тип очков здесь недействителен, а предназначен он для другого условия — **SCORE**, обладающего такими же параметрами).

SWITCH IS SET — очень удобная вещь, связывает два триггера. Например, вы написали один триггер и в его действиях поставили **Set Switch** (т.е. активизировали переключатель), а в условиях нового триггера поставили **Switch is Set**, т.е. "переключатель включен". Получилось, что после выполнения первого триггера включится второй.

Вот мы и разобрались с основными типами параметров условий. Самих условий существенно больше, но все их параметры разобраны в представленных выше примерах, так что вникнуть самостоятельно уже не составит большого труда. Создав необходимые условия для триггеров, жмем **Next** и попадаем в закладку **Actions**. Тут мы задаем действия, выполняемые триггером. Как и для предыдущей закладки, приведем основные типы действий и их параметры.

CENTER VIEW — центровка экрана на определенную локацию.

COMMENT — комментирование событий: на экране отображается текст, набранный в окне параметра comment.

CREATE UNITS WITH PROPERTIES — создать n-ное количество определенных юнитов в такой-то локации с такими-то параметрами. Единственный новый параметр — properties — не является принципиально новым: это те же properties, что были описаны в меню Edit. Существует также действие CREATE UNITS — это то же самое, только со стандартными параметрами юнитов.

DEFEAT — проигрыш битвы.

DRAW — ничья.

VICTORY — победа.

MINIMAP PING — пропинговать мини-карту в заданной локации. Что значит? Это тот эффект, когда на мини-карте квадратом выделяется определенная область.

MUTE UNIT SPEECH — заглушить все звуки, не связанные с триггерами.

ORDER — приказать всем юнитам игрока "*", находящимся в локации "*", выполнить такой-то приказ в заданной точке. Появляются два новых параметра — order и destination. Order имеет три значения — Move, Patrol и Attack, а destination — не что иное, как обычная локация.

PAUSE GAME — поставить игру на паузу. Используется во время долгих разговоров между персонажами игры.

PAUSE TIMER — останавливает таймер обратного отсчета, т.е. тот, что виден на экране.

PLAY WAV — проигрывает нужный wav из библиотеки карты.

PRESSERVE TRIGGER — в норме каждый сработавший триггер исчезает из списка действующих, но при активизации этого параметра он остается.

SET ALLIANCE STATUS — выбрать для произвольного игрока некоторый статус. Новый параметр (Ally Status) бывает трех разновидностей: Enemy (враг), Ally (союзник), Allied Victory (совместная победа).

SET COUNTDOWN TIMER — это действие немного отличается от одноименного условия. Тут кроме параметра duration появляется параметр Set с тремя значениями: Set (установить), Add (добавить), Subtract (убавить).

SET DOODAD STATE — включить/выключить различные ловушки для игрока "*" в локации "*". Известный параметр Set тут работает с другими значениями: Enable (включить), Disable (выключить), Toggle (переключить). Такая же ситуация с параметром units — вместо юнитов там находятся так называемые doodads units, т.е. всяческие тайноландшафтные элементы вроде ракетных ловушек, расположенных на стенах, и т.п.

SET NEXT SCENARIO — выбрать карту, которая загрузится после победы на текущей.

TALKING PORTRAIT — появляется портрет такого-то юнита на указанное кол-во миллисекунд. Новых параметров нет, хотя параметр units немного обрезан в силу специфики действия.

TRANSMISSION — послать радиопередачу от такого-то юнита из определенной локации в определенное время и показать при этом текст, одновременно проигрывая wav. Новых параметров нет, но есть целое нагромождение старых.

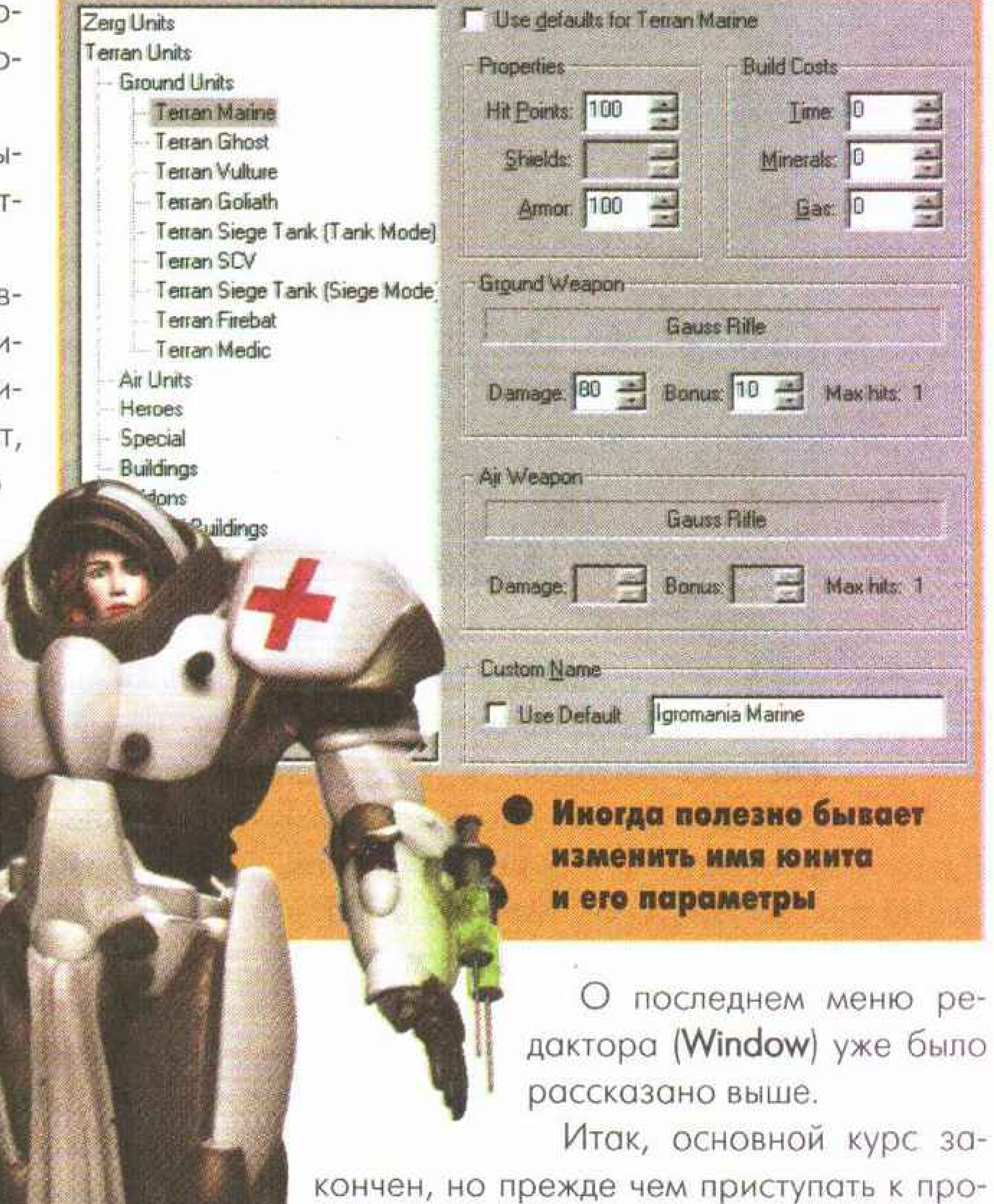
WAIT — подождать столько-то времени. Может пригодиться при создании диалогов.

Вот и все, что необходимо знать мэпмейкеру о триггерах, далее нужно только хорошее воображение. Переходим к брифингам.

Mission Briefings предоставляет нам возможность создать брифинг к текущей миссии. Создаются брифинги практически так же, как и триггеры; правда, здесь отсутствуют условия. Все применяемые здесь команды были описаны в главе о триггерах, за исключением единственного параметра — Slot Number. Этим параметром назначается слот, в котором во время брифинга отображается говорящий.

Далее одним абзацем затронем сразу три подменю: Unit and Hero/Upgrade/Special Ability Settings. Дело в том, что они идентичны по составу, и нужды описывать каждый нет. Все действия здесь просты: снимаем галочку с Use Defaults и начинаем редактировать любые поддающиеся этому действу параметры. Если захочется вернуть стандартные установки — нажимаем Restore defaults for all Units.

В последнем меню (Properties) можно назвать карту и набить ее описание, которое отображается при выделении карты в режиме Play Custom.



Иногда полезно бывает изменить имя юнита и его параметры

О последнем меню редактора (Window) уже было рассказано выше.

Итак, основной курс закончен, но прежде чем приступать к прочтению следующей части статьи, рекомендую вам создать пару-тройку карт, связанных общим сюжетом в единую кампанию: они понадобятся для предстоящей работы.

StarCraft Campaign Editor — профессиональная кампания (Advance)

Возможно, вы уже давно занимаетесь созданием карт и свободно ориентируетесь в редакторе, возможно, он даже вам надоел. Возможно, все, о чем рассказано ниже, кому-то из вас уже известно; но большинству — вряд ли. Редактор для StarCraft — весьма продуманный продукт, но ведь всегда хочется большего, правильно? Как насчет "замены" оригинального StarCraft своим? Как идея? Хочется? Тогда читайте, хотя не исключено, что кое-кто из вас уже располагает подобной информацией.

Итак, сейчас я расскажу, как из оригинального StarCraft сделать... свой собственный. Для начала нужно скачать две программы (или взять с нашего диска). Первая называется MPQ View (находится на сайте *www.starcraft.org* в разделе downloads) и позволяет просматривать содержимое MPQ-архивов; с помощью второй — Mo'PaQ 2000 (*www.campaigncreations.com/starcraft/mpq2k/*) — возможно создавать эти самые архивы. Эта возможность основана на маленькой лазейке в StarEdit, которую, между прочим, нашел наш соотечественник



Андрей Леликов и сделал библиотеку MPQ API Library DLL, на которой и построен Mo'PaQ 2000. Скачав обе программы, нужно распаковать их в директорию игры. Далее следует запустить Mo'PaQ 2000 — программа должна интегрироваться в структуру StarEdit.

Теперь немного о действиях, которые нам предстоит предпринять. Вы когда-нибудь ставили патч для StarCraft? Видели, что в этом случае появляется в директории игры? Нет? А жаль... Там появляется один неприметный файл — patch_rt.mpq; при старте StarCraft первым делом проверяет его на предмет обновлений, а затем уже работает с основными файлами игры. Этим мы и воспользуемся. Но сперва позвольте объяснить, как пользоваться Mo'PaQ 2000. Программа сделана под DOS, и все операции производятся через командную строку по следующему макету: **mpq2k.exe <ключ> <имя mpq-архива> <имя файла> <имя файла в архиве>**. Основные ключи: **a** — добавить файл, **d** — удалить файл; **e** — вынуть нужный файл; **l** — показать содержимое архива.

Ролики

Для начала поговорим о том, что будоражит умы многих читателей: о роликах. К вам в гости не приходила когда-нибудь идея заменить оригинальные ролики на свои собственные? Для начала понадобится сам ролик; где его взять — ваше личное дело; например, сделать с помощью любой специализированной программы. Допустим, ролик у вас уже есть, но для импортирования в StarCraft его нужно немного изменить, а именно — перевести в разрешение 320x308, причем желательно без сжатия и с частотой кадров (fps) 15 (для этого подходит Adobe Premiere и т.п. пакеты). Теперь нужно перекодировать готовый ролик в формат SMK, используемый в StarCraft. Для этого нужно сходить на сайт ***www.radgametools.com*** (альтернатива — наш компакт) и скачать оттуда программу Smaker, но — внимание (!) — скачивать следует не последнюю версию, а наоборот: самую старую (она зовется The Old Smaker Tools), иначе StarCraft может взбунтоваться. Почему? Да потому, что он вышел в далеком 98-м, а алгоритмы сжатия в новых версиях программы совершенно другие и StarCraft, соответственно, их не воспринимает.

Теперь, когда ролик перегнан в SMK (кстати, при кодировке в SMK звук желательно изменить на 22050 kHz, 16-bit, stereo), пора внедрить его в MPQ-архив. Но тут таится одна хитрость: при компиляции MPQ-архива все его составляющие сжимаются, и до недавнего времени считалось невозможным засунуть туда ролики. С выходом Mo'PaQ 2000 этой проблемы больше нет — программа позволяет не сжимать файлы при включении в архив. Для этого в командной строке нужно поставить ключ «A». Еще раз обращаю внимание: буква «A» должна быть прописной (большой)! Например, нам нужно заменить **blizzard.smk** на свой ролик. В командной строке пишем следующее: **mpq2k.exe A patch_rt.mpq нужный.smk smk\blizzard.smk**. Все, близзардовский ролик заменен на ваш собственный.

Само собой, таким образом можно заменять все SMK'шки, начиная с портретов героев и заканчивая менюшками.

Своя кампания

Допустим, что у вас есть своя кампания. Вам никогда не хотелось поставить ее вместо оригинальной? Так вот, у вас есть такая возможность. Видите ли, любая карта, по сути, является обычным MPQ-архивом (кстати, так же, как и файл intall.exe на диске со StarCraft), просто с другим расширением. Этот архив хранит только саму карту и ее звуки. Но не думайте, что все так просто! Просто так карту в архив не запихнешь — получится архив в архиве. Далее я опишу методику внедрения карты в MPQ-архив.

1) Запускаем MPQ-View (не забудьте скачать обновленный sc_data.txt с того же сайта, где находится и MPQ-View), где загружаем sc_data.txt; 2) Загружаем свою карту и извлекаем оттуда scenario.chk (можно использовать для этого и Mo'PaQ 2000, но так гораздо дольше) — это ваша карта в несжатом виде; 3) Теперь пишем в командной строке **mpq2k A patch_rt.mpq твоя карта.chk campaign\expterran\terran01\staredit\scenario.chk**. Звуки, которые "принадлежат" карте, следует добавлять туда же, но уже в каталог **\wav**.

Slash Screens

Теперь неплохо бы поговорить о так называемых Slash Screens — это картинки с текстом, которые появляются между миссиями. Понятно, что если вы будете создавать свою кампанию, то оставлять эти картинки просто так нельзя. Весь текст находится в файле **install.exe** на диске по адресу **rez*.txt**. Где находятся соответствующие текстам бэкграунды, написано в этих файлах. Приведу наглядный пример с пояснениями на основе первой миссии за терранов:

</COMMENT Establishing Shot for Terran Level 1x> — это что-то вроде пояснения к файлу, которое никак не отображается на экране.

</FADESPEED 100> — время появления.

</DISPLAYTIME 50000> — время отображения на экране.

</COMMENT ##>

</BACKGROUND glue\palpa\Blank.pcx> — бэкграунды для текста, очень подходят в качестве обоев.

</FONTCOLOR glue\palpa\tfont.pcx> — цвет шрифта, свой для каждой расы.

</SCREENLEFT> — выравнивание по левому краю.

TERRAN CAMPAIGN: THE IRON FIST

Since the conflict began in the Koprulu sector... (дальше следует сюжетный текст).

</PAGE> — означает конец данной Slash Screen.

Прочее

Мы коснулись основных аспектов создания настоящей профессиональной кампании на основе StarCraft. Но ведь найдутся люди, которые захотят вставить в игру своих юнитов, заменить ландшафты и т.п. Обо всем этом мы рассказать не можем — журнал не резиновый, но посоветовать, куда обращаться, в наших силах. Итак, допустим, вам понадобилось заменить пару юнитов. Тогда нужно зайти на ***www.camsys.org*** и скачать программу StarGraft. Теперь предположим, что вам захотелось отредактировать параметры стандартных юнитов, но возможностей StarEdit не хватает. Тогда нужно идти по тому же адресу, но уже за другой прогой — Arsenal III. И напоследок опять предположим, что вам нужно заменить ландшафты. В этом случае не помешает программа TileSet.

Обобщающая мысль: если процесс создания "своего" "СтарКрафта" действительно увлечет вас, то далее вы сможете разобраться в нем не хуже автора статьи. И мои рекомендации, быть может, имеющие сейчас какую-либо ценность, в будущем, возможно, покажутся наивными в сравнении с вашими собственными знаниями и опытом. ■

НОВЫЕ ЭРОТИЧЕСКИЕ ИГРУШКИ

СПЕЦИАЛЬНАЯ РЕДАКЦИЯ



Вашему вниманию предлагается игра «Новые эротические игрушки» - специальная редакция популярного сборника «Эротические игрушки», который в свое время привлек к себе много внимания среди любителей игр с эротическим содержанием.



Все! Перебор!

Лето заканчивается, а счастья так и нет.

Хочется отдохнуть и расслабиться в обществе очаровательной девушки (или девушек - кому что больше нравиться).

В общем, все уже надоело (работа, телевизор, отсутствие девушки), а мать-природа требует свое и рвется наружу. Короче, пора...

...пора выйти на улицу, оглядеться и решить, чем же все-таки заняться.

Если энергии выше крыши, то можно заглянуть в спортзал и кинуть всю эту свою энергию на железо. Однако не стоит особо этим увлекаться, милая Маша покажет тебе несколько приятных упражнений, а если повезет, то и массаж сделает и в сауне бархатными ручками разомнет твои стальные бицепсы.

А если в кармане завалялись (ну случайно) виртуальные баксы, то тогда прямая дорога в казино. Там, в казино, либо ты девушек разденешь, либо - девушки тебя.

У каждого своя радость в жизни.

Но, в крайнем случае, можно и в кино сходить, но не более одного раза.

Расслабляйся!

До утра не засиживайся!

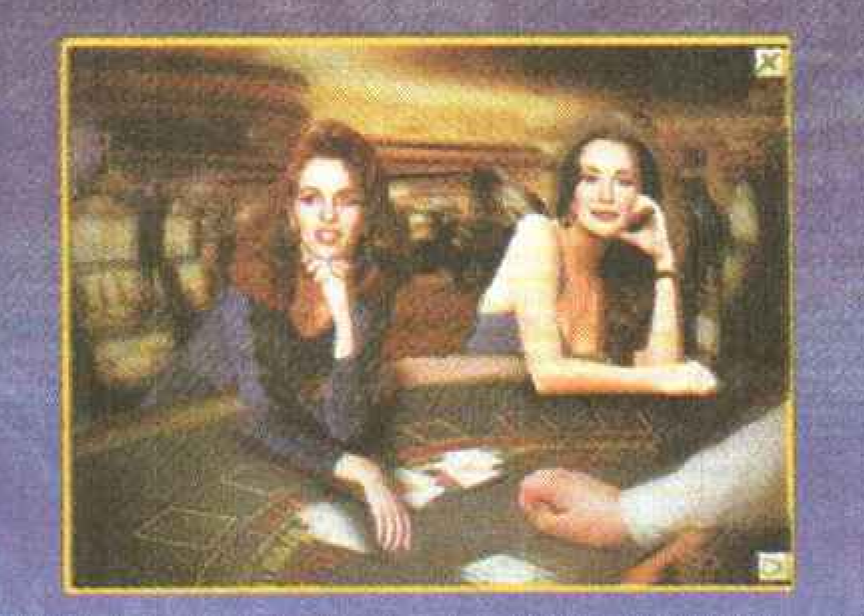
Experience Entertainment Software

www.exe-soft.com

e-mail: exe-soft@aha.ru











Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru



От простого к сложному

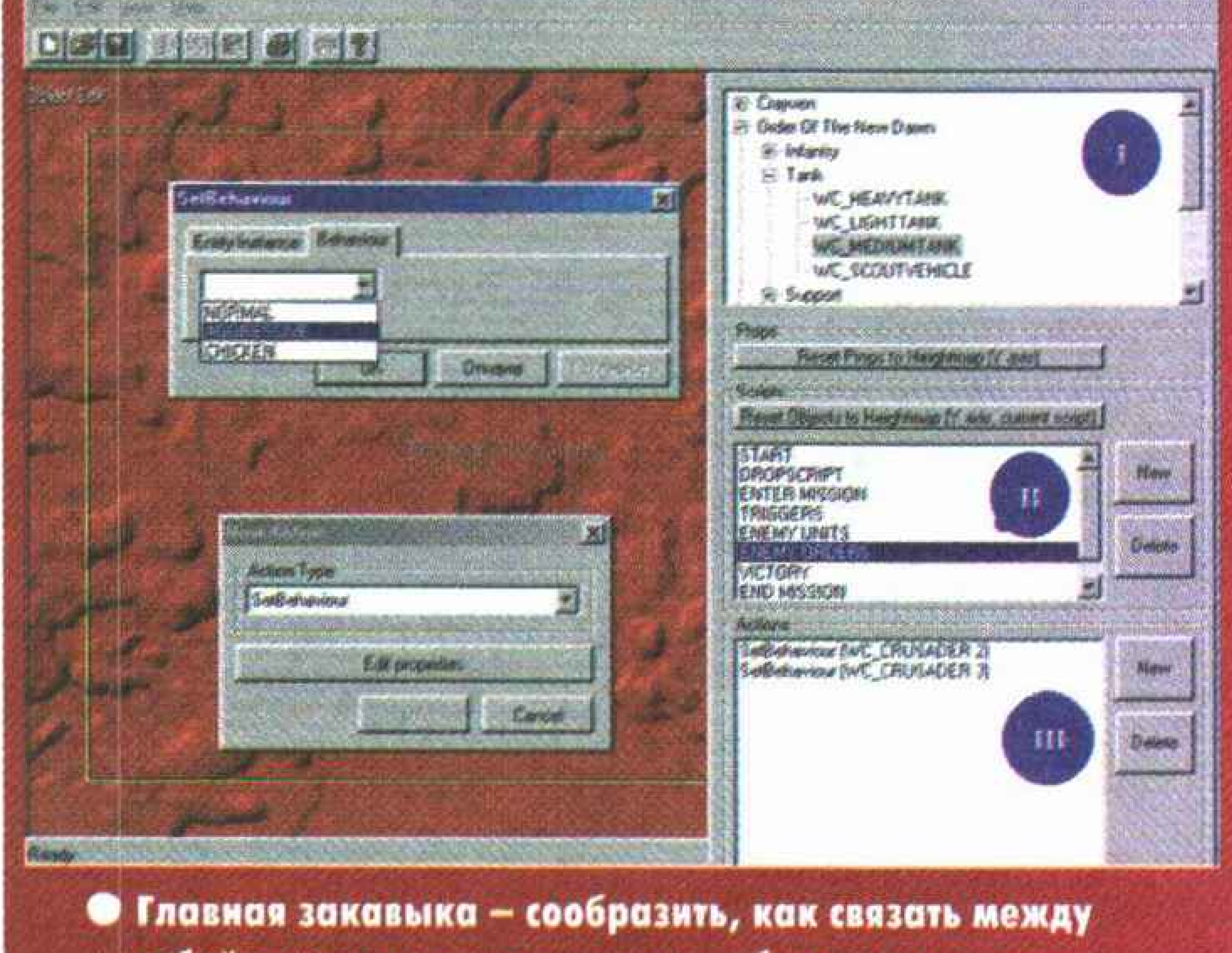
Где взять	На диске с игрой или с *www.gcdomain.com/Files/GenEd.zip*
Возможности	95% игровых
Сложность освоения	Очень высокая
Дополнение	Шаблоны файлов с *www.3ddownlodas.com/showfile.php3?file_id=91995* (tutorial1.zip)
Патч	До версии 3.603 с www.3ddownlodas.com/showfile.php3?file_id=90844 (gened01.zip)

Редактор **GenEd** (GenEd v. 3.601 SDF) для недавно вышедшей потрясающей стратегии Ground Control — штука заковыристая, потому что он реализует почти все игровые возможности. Самое главное — разобраться в многочисленных скриптах и в том, как их связывать друг с другом. Чтобы попроще и побыстрее врубиться, что к чему, мы просто опишем, как создать простейшую миссию.

Предварительные операции

Первым делом надо установить редактор, для чего распакуйте архив **gened.zip** в поддиректорию **data** игры (например, c:\games\GC\data). Теперь настоятельно рекомендуется установить шаблоны файлов: каждая миссия требует целую кучу вспомогательных файлов, а каждый раз создавать их заново — неблагодарная работа (к тому же, если чуть-чуть ошибетесь, миссия не будет запускаться). Для этого распакуйте архив **tutorial1.zip** во временную директорию и запустите **Setup** (этот архив выложен на нашем диске, и его также можно скачать по указанному выше адресу). Установите файлы в директорию **...GC\data\Template**. Здесь будет храниться резервная копия ваших шаблонных файлов. Чтобы начать с ними работать, создайте новую директорию **...GC\data\missions\ Template** и скопируйте туда все файлы. (Внимание!!! Поддиректория **missions** обязательна — без нее ничего не будет работать! Название Template можно поменять на любое другое, например, Mission1, но тогда все вхождения "Template" в названиях шаблонных файлов придется заменить на "Mission1". Иными словами, надо переименовать файлы: **Template.dsc** — на **Mission1.dsc**, **Template HightMap.tga** — на **Mission1HightMap.tga** и т.д.) Удалите из нее файлы **unins000.dat** и **unins000.exe** — они нужны только для дезинсталяции шаблонных файлов.

Откройте файл **TemplateName.txt** в любом текстовом редакторе и измените текст "Template Mission" на любой другой — это будет название вашей миссии. Чтобы сделать описание миссии, откройте в том же редакторе файл **Template.tem** и впишите требуемое вместо слов "Template Mission Description". Наконец, можно подредактировать файл **Template.dsc**, чтобы ввести сообщения, выдаваемые в случае победы (метка [SUCCESS]) и провала (метка [FAILURE]) миссии.



● Главная закавыка – сообразить, как связать между собой скрипты с помощью разнообразных триггеров

Беглый взгляд на редактор

Запустите **GenEdit**. Через File => Open откройте файл **template.map** (путь: ..GC\data\missions\Template). Появившуюся карту можно "обозревать" четырьмя способами:

1 — (View => HightMap) — контурная карта, отображающая рельеф местности: чем ярче область, тем выше она находится;

2 — (View => TextureMap) — карта текстур;

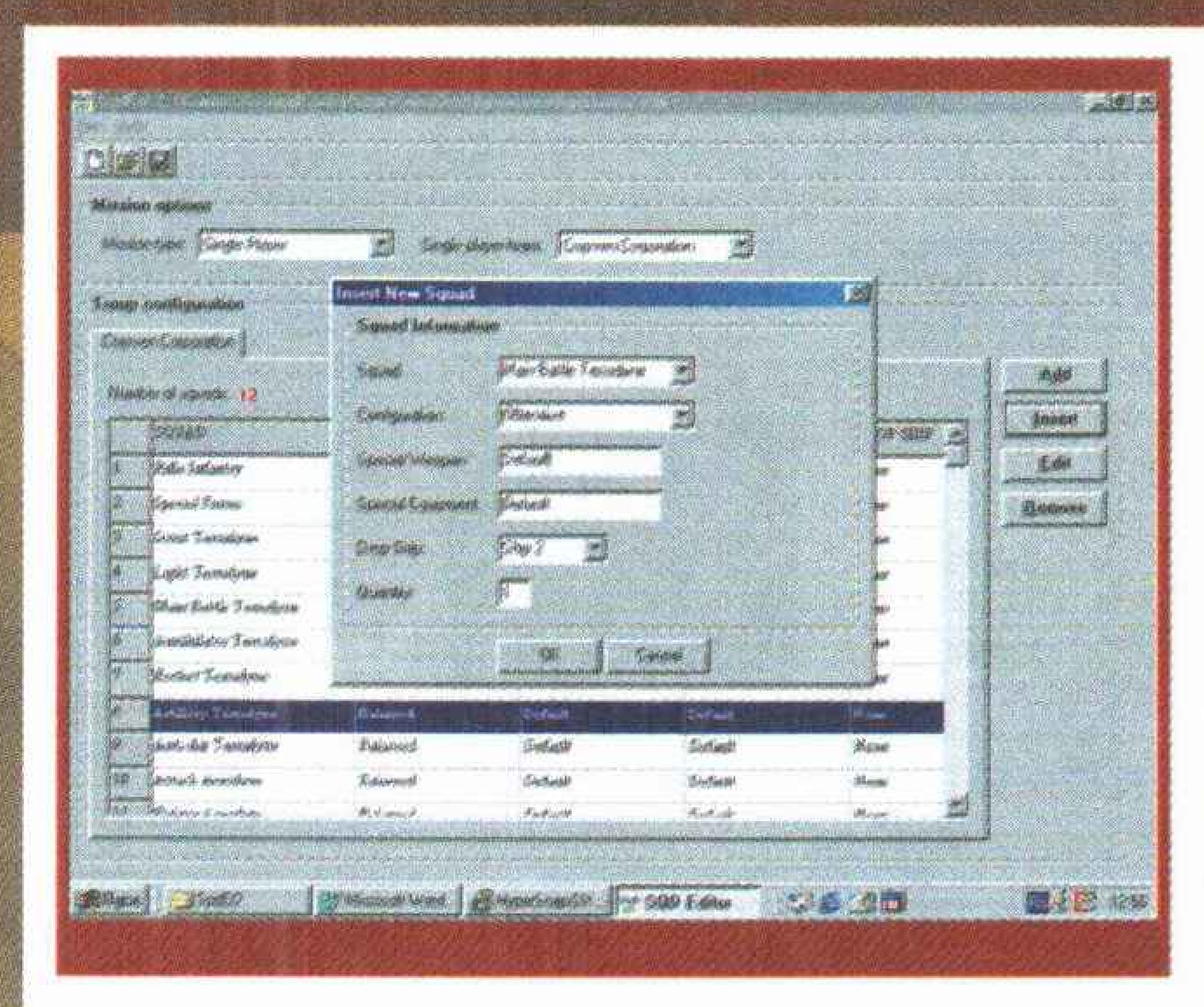
3 — (View => LightMap) — контурная карта с наложенными текстурами — удобнее всего для редактирования;

4 — (View => SlopeMap) — карта склонов: зеленые области проходимы всеми юнитами; желтые недоступны для всех наземных юнитов, кроме пехотинцев; красные доступны только для пролета авиации.

Параметры игры. Жмите на **Edit => Mission**. Появится панель с указанием глобальных параметров игры. Тип игры (**Game Type**) должен быть **Single Player**. Force — та сторона, за которую будет играться миссия. Выберем **CRAYVEN**. Технический уровень (**Tech Level**) лучше взять максимальным (15), дабы были доступны все юниты. **Max Dropships** — это число дропшипов (максимум 3). **Max Squads** — число взводов, отправляемых на миссию (максимум 12). **Max Player Teams** — число игроков (для Single Player всегда 1). Все опции: **Infantry Allowed, Tanks Allowed** и **Aircraft Allowed** отметим "галочками", дабы в сражениях могли участвовать все рода войск.

Объекты. Все игровые объекты (**Entities**) — юниты, здания и дропзоны — содержатся на панели (I). Чтобы ввести объект в игру, его надо выбрать на панели, затем щелчком правой кнопки мыши указать точку на карте, куда его следует ввести, и в появившейся менюшке выбрать **Insert Object**.

Скрипты. Все игровые события (высадка дропшипа, поведение вражеских юнитов, условия выигрыша и т.п.) описываются с помощью специальных команд — скриптов. Все скрипты записываются на панели **Scripts** в правой части экрана (II). Изначаль-



но на панели есть только один скрипт — START, он обязателен, его нельзя удалять ни при каких обстоятельствах. Все скрипты в дальнейшем будут выделяться БОЛЬШИМИ БУКВАМИ.

Действия. Каждый скрипт выполняет определенные действия, отображающиеся на панели **Actions** (III) в правой части экрана. Чтобы ввести новое действие, надо щелкнуть по кнопке **New** на панели (III). Чтобы отредактировать уже введенное действие, сделайте на нем двойной щелчок левой кнопки мыши. Все действия в дальнейшем будут выделяться.

Все написанное выше о каких-то там скриптах, действиях и триггерах может показаться полным бредом. Это нормально. Дальше мы просто покажем, как все это работает, и все встанет на свои места. Итак, создадим от начала до конца простейшую миссию.

Устанавливаем дропзону

Первым делом надо установить дропзону. С этой целью щелкните по кнопочке **New** на панели **Scripts** и в появившемся окошке введите название нового скрипта — **DROPSCRIPT**, с помощью которого мы опишем дропзону. Выделите DROPSCRIPT, разверните закладку **Special** на панели (I) (щелкнув по плюсику), щелкните по **DropZone**, а затем (щелчок правой кнопкой мыши по той точке карты, где вы хотите иметь дропзону) установите ее примерно в центре карты. На всплывшей панели выберите **Insert Object**. Все, зона установлена: на карте она обозначится черточкой с указателем Drope Zone, а в списке действий на панели Actions (III) появится надпись **AddDropzone**.

Немного подкорректируем положение дропзоны. С этой целью сделайте двойной щелчок мыши по команде AddDropzone на панели (III). На закладке Position введите координаты дропзоны: 3190, 107.56 и 3313 (X, Y и Z). Жмите на OK. Вы увидите, что положение дропзоны несколько сместилось на карте — в соответствии с нашей корректировкой.

Теперь надо сделать так, чтобы наша дропзона активизировалась при начале миссии. Для этого выделите скрипт **START**, а на панели Actions (III) щелкните по кнопке New. Из списка **Action Type** выберите **Create Trigger**, затем щелкните по **Edit Properties**. Появится еще одна панелька, в которой на закладке **Name** надо ввести **DropZone 1**, на закладке **Trigger Type** выбрать **Random**, а на закладке **Properties** щелкнуть по **Edit**. В следующей панельке надо ввести вероятность события — 100% (Probability — 100), а на закладке **Named Objects** выбрать DROPSCRIPT и нажать на **Add**. Щелчок по **OK** закроет все всплывшие панельки. Дропзона окончательно готова.

Добавляем сообщения

Введем два сообщения. Сделаем так, чтобы первое сообщение появилось при загрузке миссии, второе — после высадки вашей армии.

1. Выделите скрипт **DROPSHIP** на панели (II), щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Добавьте к нему действие (**Action**), щелкнув по кнопке **New** на панели (III). В качестве **Action Type** выберите **MessageBox** и жмите на кнопку **Edit properties**. На закладке **Team** введите 0 (ноль), что соответствует номеру вашей армии. На закладке **Text Message** введите текст, который появится в начале миссии, например: "Welcome to the mission, commander. It's good to have you here. Further mission orders will be sent when your team is on the ground". На закладке **Timer** введите 10 — это означает, что данное сообщение будет показано на экране в течение 10 секунд. С помощью закладок **Audio** и **Movie** можно выбрать озвучку текста (предварительно надо сделать запись в формате **.MDP**, так что пока что ничего не выбирайте) и самого "диктора". Жмите на OK. На этом все, поскольку скрипт **START** автоматически вызывает скрипт **DROPSHIP**, который автоматически же выполняет два действия: вводит дропзону и показывает текст сообщения.

2. Сделайте новый скрипт, щелкнув по кнопке **New** на панели (II). Назовите его **ENTER MISSION**. Добавьте к нему действие по схеме, описанной выше. Точно так же выберите **MessageBox**. **Timer** установите на 15, а текст сообщения может быть таким: "Commander, there is a concentration of enemy units to the north of your position, indicated on your minimap. We believe the Order have a couple of infantry squads in defensive positions. Take your team to the north and engage and destroy the enemy. Good luck!"

Теперь надо сделать триггер (**Trigger**), который вызовет данное сообщение, как только будет высажена ваша армия. С этой целью создайте скрипт **TRIGGERS**. В качестве действия привяжите к нему **CreateTrigger** и щелкните по **Edit properties**. В качестве **Trigger Type** выберите **TeamEnterArea**, а имя (**Name**) введите, к примеру, такое: Team Enters. Наконец, на закладке **Properties** укажите (щелкнув по Edit):

Team	0
Position	3190, 0, 3313
Range	100
Target Script	ENTER MISSION

Это означает, что переключатель сработает и выдаст сообщение, как только ваши войска высадятся в радиусе 100 от указанных координат дропзоны (3190, 0, 3313). Щелкните по OK.

Однако это еще не все. Надо запустить сам скрипт **TRIGGERS**. С этой целью добавьте к скрипту **DROPSHIP** действие **RunScript**, для которого в **Edit properties** выберите **TRIGGERS**. Сие означает, что скрипт **TRIGGERS** будет автоматически запущен (благодаря RunScript) после запуска скрипта DROPSHIP, который автоматически запускается скриптом START. Вот, уф! (Крыша еще не поехала?)

Добавляем цели миссии

Добавьте новое действие — **AddPointObjective** — к скрипту **ENTER MISSION**. На закладке **Properties** укажите:

Team	0
Name	Enemy Position
Position	3212, 0, 4337
Text Message	Engage the enemy
State	True (отметьте галочкой)

Это означает, что будет добавлена цель под названием "Enemy Position". Ее координаты — (3212, 0, 4337). "Engage the enemy" — это пояснительный текст, который всплывет на мини-карте, если курсор мыши навести на эту цель.

Добавляем вражеские юниты

Введите новый скрипт — **ENEMY UNITS**. Добавьте к нему объекты — вражеские юниты. Чтобы сделать это, разверните цепочку **Order Of The New Dawn => Infantry => WC_CRUSADER** на панели (I). Теперь щелк-

ните правой кнопкой мыши по карте возле метки **Enemy Position**. В появившейся панели выберите **Insert Object**. Сделайте так 3 раза, и в результате вы введете в игру 3 вражеских пехотных взвода. Эти взводы также отобразятся на панели **Action** (III). Вот оттуда мы их и подредактируем. Сделайте двойной щелчок левой кнопкой мыши по **AddEntity** (WC_CRUSADER 2). На появившейся панели введите:

Number	6
Weapon	BASIC LIGHT PULSE CARBINE 1 (Bullet)

Здесь все очевидно: **Number** — число юнитов во взводе, **Weapon** — тип используемого оружия. Аналогичным образом отредактируйте два оставшихся взвода.

Теперь надо задать модель поведения вражеских взводов (то бишь описать, как они будут себя вести). С этой целью введите новый скрипт — **ENEMY ORDERS**. Добавьте к нему новое действие — **SetBehaviour**. Щелкните по **Edit properties** и задайте следующее:

Entity Instance	WC_CRUSADER 2
Behaviour	AGGRESSIVE

Аналогичным образом добавьте еще два действия **SetBehaviour** (все к тому же скрипту **ENEMY ORDERS**), задействовав два оставшихся взвода: **WC_CRUSADER 3** и **WC_CRUSADER 4**.

Наконец, оба новых скрипта надо к чему-то "привязать", дабы они активизировались в нужный момент. С этой целью к скрипту **ENTER MISSION** добавьте новое действие **RunScript**, для которого в **Edit properties** выберите **ENEMY ORDERS**. Это будет означать, что войска противника "приступят к своим обязанностям" лишь после того, как вы высадите свою армию. Ну а чтобы просто ввести вражеские юниты в игру, надо к скрипту **START** добавить новое действие **RunScript**, в свойствах которого следует указать **ENEMY UNITS**.

Добавляем условия выигрыша

Теперь надо указать компьютеру, чтобы он засчитал нам выигрыш, как только все вражеские юниты будут уничтожены. Прежде всего сделайте два скрипта: **VICTORY** и **END MISSION**, которые мы определим позднее.

Для начала создадим три триггера, отслеживающих гибель всех трех вражеских взводов. С этой целью к скрипту **TRIGGERS** добавьте новое действие **CreateTrigger**. Щелкнув по **Edit properties**, введите имя (Name) **Crusader 1 Killed**, а в качестве **Trigger Type** укажите **WhenKilled**; в закладке **Properties** щелкните по **Edit** и в качестве **Entity Instance** выберите **WC_CRUSADER 2**. Щелкните по **OK**. Повторите указанную операцию еще 2 раза, добавив все к тому же скрипту TRIGGERS действия с именами **Crusader 2 Killed** и **Crusader 3 Killed**, у которых в качестве **Entity Instance** введите **WC_CRUSADER 3** и **WC_CRUSADER 4** соответственно.

Теперь надо как бы "объединить" результаты трех вышеуказанных действий. С этой целью к скрипту **TRIGGERS** добавьте новое действие **CreateTrigger**. Щелкните по **Edit properties** и задайте следующее:

Name	Is Victory
Trigger Type	IsTriggered

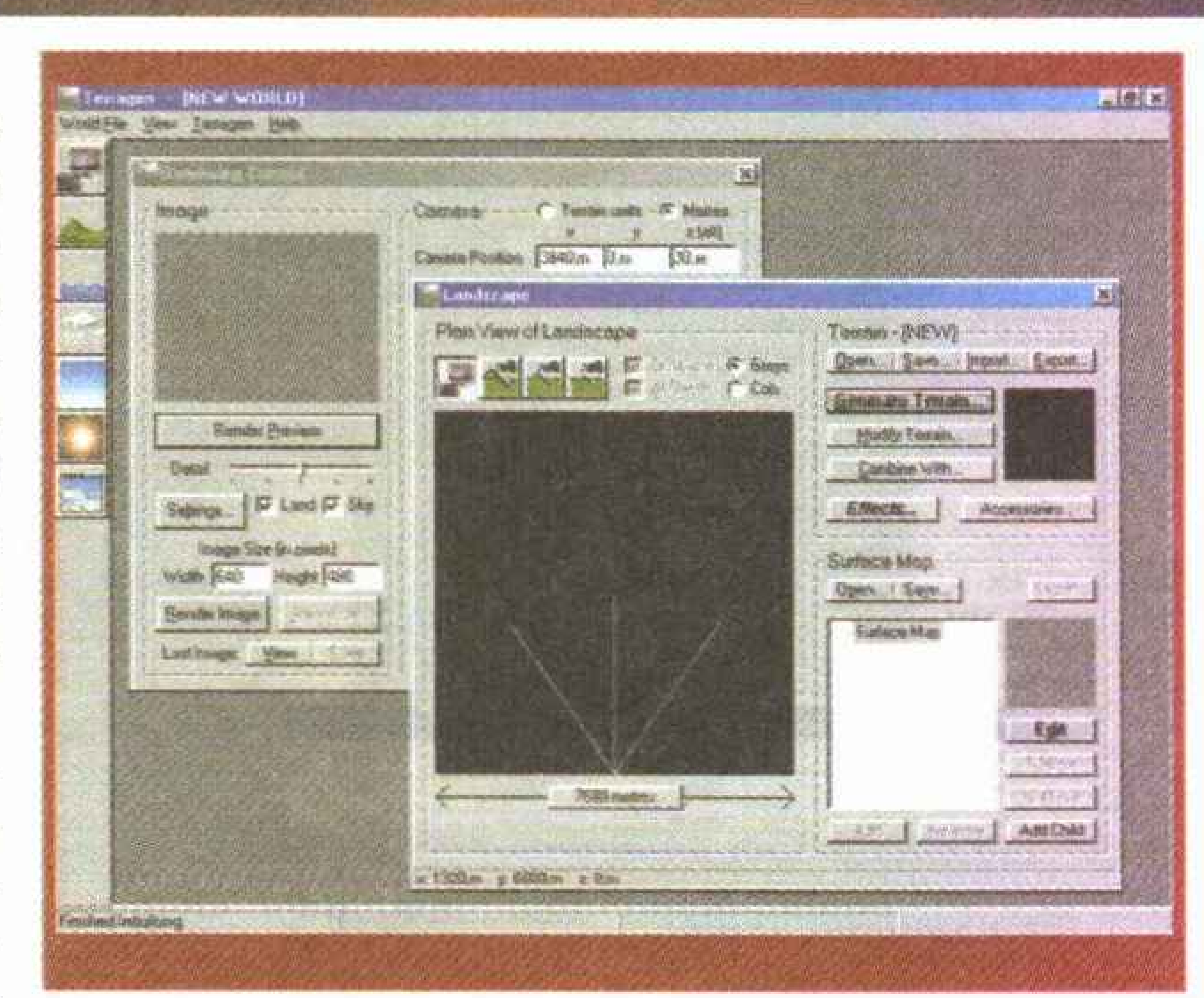
В закладке Properties щелкните по Edit и задайте:

Saturation	3
Name Objects	Crusader 1 Killed, Crusader 2 Killed Crusader 3 Killed
Target Script	VICTORY

Триггер сработает в том случае, если сработали 3 триггера (их количество указывается в **Saturation**) из списка **Name Objects**, то есть когда будут уничтожены все вражеские юниты. После этого активизируется скрипт **VICTORY**, который еще нужно определить.

Итак, добавьте к скрипту **VICTORY** новое действие **SucceedMission**. Щелкнув по **Edit properties**, в закладке **Team** укажите 0 ("ноль"; это означает, что победа присуждается игроку под номером "ноль", то есть вам). Щелкните по **OK**. Этот скрипт выдаст на экран сообщение "Mission Accomplished", как только будет активизирован (как только будут уничтожены все вражеские юниты).

Далее мы хотим, чтобы надпись "Mission Accomplished" продержалась еще некоторое время, скажем, 7 секунд. С этой целью к скрипту **VICTORY** добавьте новое действие **CreateTrigger**. Щелкните по **Edit properties** и задайте следующее:



Name	Victory Timer
Trigger Type	Timer

В закладке **Properties** щелкните по **Edit** и укажите:

Timer	7
Target Script	END MISSION

Сие будет означать, что включится счетчик (**Timer**), отсчитает 7 секунд, после чего активизирует скрипт **END MISSION**.

Осталось определить последний скрипт — **END MISSION**. Добавьте к нему новое действие **EndMission**. Щелкнув по **Edit properties**, в закладке **Team** укажите 0 ("ноль"): это означает, что победа присуждается вам. Этот скрипт просто закрывает игру и выводит финальный брифинг.

Вот и все (только не забудьте сохранить результаты своей работы — **Save**). Простейшая миссия готова. Можете запускать ее через меню **Custom Game**. Если что не работает (или игра виснет, выпадает в черный экран и т.п.), внимательно перечитайте написанное выше. Все надо сделать ТОЧНО. Упустите хоть что-то — последствия могут быть непредсказуемыми (однако не бойтесь: саму игру вы не сломаете). А дабы у вас был ориентир, мы выкладываем на компакт-диск миссию **"Igromania"**, сотворенную по указанному образцу. (Создайте в ..GC\data\missions\ поддиректорию **Igromania** и распакуйте в нее архив **gc_igromania.zip**.) Если что непонятно, загрузите ее через редактор и посмотрите, как и что сделано.

В следующем номере мы продолжим знакомство с **GenEd**: обучим премудростям обращения со скриптами, описывающими здания и сооружения, а также расскажем, как создавать брифинги. ■

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru








В предыдущем номере вы могли ознакомиться с подробным материалом по стратегии Shogun: Total War. Однако всегда остаются моменты и нюансы, которые невозможно осветить в первом приближении.

Провинция провинции — рознь!

Все провинции изначально неравнозначны. Одни лучше защищать (гористая местность + реки), другие дают внушительный доход (иногда имея уже построенные шахты и порты), третьи обладают бонусом (+1 Honour) к некоторым юнитам. Провинции с залежами железа (iron) позволяют строить Armoury (помимо шахт, дающих дополнительный доход). Редкие провинции сочетают в себе несколько бонусов. Вот о них мы сейчас и поговорим.

Самой лучшей в смысле армейских бонусов является провинция Shinano, изначально принадлежащая клану Uesugi. Она дает бонус всем кавалерийским отрядам (Yari Cavalry, Heavy Cavalry, Cavalry Archers) и содержит залежи железа. Очень крутой выглядит и провинция Yamashiro, изначально не принадлежащая ни одному клану (вернее, принадлежащая "нейтралам"). Она дает бонус ВСЕМ юнитам, однако не имеет месторождений железа. Прочие "лакомые" провинции с армейским бонусом приведены в таблице 1.



Когда у лучников кончаются стрелы, они бросаются в рукопашную

Изначально самые богатые провинции по суммарному доходу, включая доход с шахт и портов: Aki (753), Dewa (1000), Echigo (820), Harima (620), Hitachi (620), Hizen (608), Kai (800), Musashi (640), Mutsu (600), Owari (650), Sagami (660) — в скобках указан доход.

Самые плодородные провинции: Bitchu (314), Chikugo (320), Chikuzen (304), Dea (400), Echigo (420), Hitachi (620), Hizen (408), Ise (440), Kawachi (420), Kozuke (410), Musashi (640), Mutsu (600), Owari (650), Sagami (450), Sanuki (380), Shinano (340), Yamashiro (350) — в скобочках указан доход только от ферм, причем неусовершенствованных.



Прежде чем напасть, зашлите шпионов

Священники — еще те шпионы!

Если вы приняли христианство, то не пренебрегайте священниками. Очень полезные юниты: стоят в 2 раза дешевле шпионов

Щедрые разработчики

Разработчики недавно выложили для свободного скачивания свое 88-страничное руководство в формате .pdf (для чтения требуется Acrobat Reader). Что же, спасибо: "официальные данные" еще никому не помешали. Но на этом они не успокоились и выложили еще дополнение к руководству под названием The Way of the Daimyo, а также коротенький двухстраничный файл с технологическим деревом и описанием клановых особенностей. В "Пути Дайме" приведена масса исторического материала, привязанного к игре. Показывается, как исторические детали реализованы в "Сегуне". Имеется также описание всех зданий и юнитов (но без конкретных числовых данных). Все перечисленное выше богатство можно скачать с сайта разработчиков — *www.total-war.com* (раздел Support).

Калькулятор для "Сегуна"

Исход боев в "Сегуне" зависит от множества факторов, включая боевой порядок, рельеф местности, ранг командующего, усталость воинов и пр. Не так-то легко учесть все сразу. В этом вам поможет специальный калькулятор для просчета результата поединка двух армий. Это простенькая утилита, написанная одним из фанатов. Взять ее можно с ***www.nd.edu/~ialbert/shogunbattle.zip***. Смотрите ее описание в разделе "CD-Мания" этого номера. Ну и в "CD-Манию" не забудьте заглянуть — с диска эту программку тоже можно взять.

(Shinobi) и в 4 раза дешевле ниндзя, а со шпионскими функциями справляются ничуть не хуже. Начинают "охмурять" (то есть обращать в христианство) население провинции сразу же, как прибывают туда, то бишь еще до того, как вы сможете взять провинцию силой. А после завоевания провинции существенно помогают поддерживать должный уровень порядка, благодаря чему в ней можно оставить меньший гарнизон. Это опять же выйдет вам дешевле, если учесть, что священник стоит меньше любого военного отряда, даже Yari Ashigaru.

Gun Factory позволяет производить собственных мушкетеров, не связываясь с христианами

Правильное использование местности — залог победы

Холмы. Холмы — выгодные стратегические точки. Сторона, пытающаяся сбросить противника с холма, находятся в явно невыгодном положении. Лучники с холмов стреляют дальше и точнее, имея лучший радиус обзора. Воины, поднимающиеся в гору, быстро устают. Защитники холма, занимая более высокое положение, имеют дополнительный бонус в рукопашной схватке. Если вы обороняете холм, прикажите всем отрядам hold position и лишь следите за тем, чтобы противник не обошел с фланга. Если вы собираетесь атаковать противника в холмистой местности, берите с собой только легких и подвижных воинов. Не берите Naginata (слишком медлительны из-за своей брони); кавалерию взять можно, но не особенно много. Лучники сгодятся в больших количествах. Бросьте несколько дешевых отрядов (типа Yari Ashigaru) в лобовую атаку (пусть отвлекают на себя огонь лучников), а отборными войсками попытайтесь обойти с фланга.

Леса. Леса позволяют устраивать засады и внезапно ударять противнику во фланг. Деревья защищают от роя вражеских стрел. Пехота в лесу имеет бонус в борьбе с кавалерией неприятеля. Кроме того, преимущество кавалерии в скорости сводится на нет в лесистой местности. Поставьте лучников возле леса и обстреляйте противника. Противник бросит на них кавалерию. Отведите лучников в лес, где незадачливая кавалерия нарвется на пики Yari-юнитов.

Равнины. Это как раз то место, где кавалерия может развернуться в полную силу. Равнинные территории труднее всего защищать. Если противник имеет численное преимущество, дважды подумайте — а не лучше ли сразу отвести свои войска?

Реки. Провинции с протекающими по ним реками легче всего оборонять. Атакующей стороне приходится переходить мост под шквальным огнем противника. Если вы атакуете, то старайтесь выбрать такие погодные условия, когда эффективность лучников заметно снижается (промозглая туманная погода или сильный ветер), а ружья вообще перестают стрелять (дождь, снегопад). Не бросайте сразу всю армию через мост — потери будут колоссальными. Вместо этого пустите один отряд дешевых воинов (типа Yari Ashigaru), и пусть они примут на себя весь град стрел. Не доводя до другой стороны моста, поверните своих камикадзе назад. Если за ними увяжется противник — тем лучше: угостите его стрелами лучников, и роли поменяются. Если нет, вновь ведите камикадзе под вражеские стрелы (кончится один отряд "дешевок" — бросайте второй). Цель этих маневров — заставить противника израсходовать свои стрелы при стрельбе по "дешевым" мишеням. Когда стрел у врага почти не останется, пустите через мост отряд Naginata (их броня лучше всего защищает от стрел), сразу за ними — отряды No-Dashi и/или монахов для быстрого прорыва обороны противника, дабы все ваше войско смогло поскорее развернуться и закрепиться на том берегу.

Провинции с армейским бонусом

Провинция	Тип местности	Армейские бонусы	Доход с полей	Владелец
Iga	горы (железо)	Ninja	120	Oda
Kaga	горы	Warrior Monk	200	Rebel
Kazusa	равнина	Emissary	190	Hojo
Kii	горы	Warrior Monk	270	Oda
Owari	равнина, река	Ashigaru	650	Oda
Satsuma	горы	No-Dachi	180	Shimazu
Shinano	горы (железо)	All Cavalry	340	Uesugi
Tajima	горы	Shinobi	95	Rebel
Tosa	горы	Ashigaru	242	Rebel
Totomi	равнина	Archer	155	Imagawa
Yamashiro	равнина	All Units	350	Rebel

Примечание: в провинции Totomi изначально построены порт и шахта.

Боевой дух самураев

Мораль оказывает двоякое влияние. Во-первых, чем выше мораль, тем выше шансы юнита нанести *фатальный удар*, то есть с повышением морали повышается сила юнита (подробности в микростатье ***"Калькулятор для "Сегуна"*** в рубрике **"CD-Мания"**). Во-вторых, от состояния мора-



Восстание во главе с тридцатью двумя ребельскими лучниками. Давить!



Штурм замка трудно сравнить с увеселительной прогулкой

ли зависит *степень управляемости* юнитов. Уровни морали бывают такими:

Impetuous. Воины рады броситься в сражение. Они проигнорируют ваш приказ, если вы прикажете им отступить в разгар боя. Они будут биться до последнего, даже если преимущество противника очевидно. Таким уровнем морали изначально обладают No-Dachi и боевые монахи;

Steady. Воины строго подчиняются вашим приказам. Проявляют инициативу в рукопашных схватках;

Uncertain. Воины в состоянии неопределенности. Они не уверены в вас как в надежном полководце, но все еще подчиняются вашим приказам;

Wavering. Воины явно дрогнули. Они еще не бегут, но уже утратили к вам доверие;

Running Away. Воины ударились в панику и побежали. Управляемость — ноль. Но их еще можно попытаться остановить с помощью команды Rally.

На состояние морали влияет общая ситуация сражения. Противник наседает и отряд несет большие потери — мораль падает. Противник напал с фланга или, тем более, с тыла — мораль падает. Отряд нарвался на ружейный залп с близкого расстояния — катастрофическое падение морали. Отряд отделен от прочих отрядов армии — его мораль падает. Смялся боевой порядок отряда — мораль под угрозой. Близость к полководцу и тем более к дайме заметно укрепляет боевой дух воинов.

Как вовремя получить подкрепление?

В одном сражении может участвовать не более 16 отрядов одновременно (с одной стороны). Если в провинции больше 16 отрядов, начнут сражение только первые 16, а остальные будут подходить в качестве подкрепления взамен уничтоженных или сбежавших отрядов. Но можно и не дожидаться гибели или панического бегства отряда. Можно приказать ему организованно отступить (Ctrl-W), и на его место подойдет свежий отряд. Полезно сразу же отводить заметно поредевшие (до 10-20 человек) и полностью измотанные отряды (усталость уровня Totally Exhausted). Тем более что после сражения такие воины будут иметь honour на 1-2 пункта выше. Их можно смешать друг с другом и получить очень сильный отряд. Также полезно сразу же отводить стрелков, исчерпавших весь свой боезапас, ведь в рукопашной схватке бойцы из них — никудышные.

Памятка "Ворошиловскому" стрелку

1. Дальность выстрела аркебуз меньше, чем у луков.

2. Аркебузы и мушкеты бьют только по прямой.

3. Боезапас стрелков рано или поздно кончается. Мушкетеры имеют больший запас пуль, чем лучники — стрел.

4. В сырую погоду и снегопад аркебузы и мушкеты вообще не стреляют (порох отсыревает), а убойная сила луков заметно снижается. В ветреную погоду лучники стреляют менее точно. Туман снижает дальность видения.

5. Мушкетеры, выстроенные в 3 или более рядов, стреляют поочередно: пока один ряд дает залп, остальные перезаряжаются.

6. Внезапный ружейный залп с близкого расстояния ОЧЕНЬ сильно подрывает мораль врага. (Это не относится к стрельбе из луков.)

7. Лучники в режиме skirmish автоматически отходят при приближении противника, дабы сохранить дистанцию.

8. Стрелы и пули могут задеть своих людей. Однако ни лучники, ни мушкетеры (аркебузеры) не будут стрелять по врагу, если вы не приказали им делать это и если огонь может задеть своих.

Руководство с *IGN*

На сайте **IGN guides** выложен для свободного скачивания пространный 82-страничный гайд по "Сегуну". Только толку от него мало. Все приводимые в нем советы либо банальны, либо ошибочны (такое впечатление, что гайд писался по демо-версии). Словом, халтура, что видно даже по примитивному оформлению. Правда, приведена полная числовая информация по всем зданиям (впрочем, вы ее можете найти в прошлом номере "Мании"). Если ради этого не лень качать 4-мегабайтный файл, то вот прямая ссылка:

http://guides.ign.com/guides/8631/shogun.pdf.

Компьютерные хитрости

Компьютер играет довольно грамотно — надо отдать ему должное. В его поведении замечены некоторые особенности, перечисленные ниже. Просто учтите их, когда будете строить собственную стратегию.

1. Компьютер обычно пытается зайти вам во фланг.

2. Компьютерная армия, как правило, обращается в бегство после гибели своего полководца.

3. Компьютер умеет устраивать засады. Так что запишите численность армии неприятеля перед началом сражения. Затем сравните ее с численностью находящейся перед вами армии противника. Если числа не совпадут — кто-то укрылся в засаде.

4. Компьютер умеет перегруппировывать свои войска и зачастую делает это весьма успешно. Так что, увидев отступающего противника, не кидайтесь безрассудно ему вослед с криками "Банзай!". Враг может быстренько перегруппироваться и оказаться в более выгодном положении. ■



Приветствую всех! Катя по-прежнему пребывает в отпуске, причем погрязла в его тенетах настолько глубоко и безвылазно, что даже не сумела выкроить время и написать про следующую из тех нервозных, маловыразительных и в совершеннейшей степени никчемных личностей, которые составляют цвет и свет нашей редакции. Что же касается меня, то я продолжаю вести вверенную мне рубрику "Почты" и для начала намерен, с вашего позволения, рассмотреть письма, пришедшие в ответ на те письма, которые были опубликованы в прошлом номере в рубрике писем. Гм... не повторяюсь ли я немного? Почудилось, должно быть. Итак, ответные письма на письма (я выбрал два письма).

Письмо первое

"Я полностью согласен с мнением Vet@l'a (см. "Линию отрыва") о создании рубрики, в которой вы могли бы давать советы по изготовлению игр в домашних условиях; и рубрики, в которой вы могли бы рассказывать, как делать музыку тоже в домашних условиях, где доставать новые семплы и т.д.; короче, я за.

"Ответы, присланные по электронной почте, получают штраф в один день"; 1 день — маловато будет, письма все-таки идут не 1-2 дня (за 1, 2 дня письма доходят только, только если их посылать из Москвы в Москву)."

Иван Рожнев

[город Пушкино, Московская область]

Ответ

Это ты (адски извиняюсь, но мне претят высокопарные "вы" в приватной беседе) так думаешь, товарищ Иван, что письма из Москвы в Москву идут пару дней. Неисповедимы и непредсказуемы методы и формы работы наших отечественных почтовых спецслужб. Недавно из Белоруссии письмо примчалось — ну и что думаешь, оно за два дня обернулось! А незадолго до того из Москвы прикатилось. Неделю ползло. Спрашиваешь, откуда я знаю, сколько времени какое письмо добиралось? А это и есть ответ на твой вопрос, товарищ Ватсон. На каждом конверте ставятся два штампа. Первый — при получении письма на почте. Второй — незадолго до того, как оно в искомый ящик опускается. И в кроссвордах/викторинах за дату отправки письма берется не время его прихода в редакцию (да черт его знает, когда оно там приходит — мы не сидим с хронометрами около почтового ящика в засаде, ожидая, когда почтальон заявится), а время отправки, по штампу. На каждом штампе, который на конверте, в центре восемь циферок намалевано. Первые четыре — число и месяц. Откуда тогда, спрашиваешь, сутки штрафа для писем по электронке? Хех — их отправить и быстрее, и легче. А с почтой — пока конверт купишь, пока письмо в ящик протолкнешь... ну, ты понял.

Таперича про суть. Суть — это игровое и музыкальное рукодельничество на дому. Мы пришли к решению и собираемся в нескольких ближайших номерах начать публикацию материалов по игровой разработке. Как скоро — сказать покамест не могу, это зависит в первую очередь от объема журнала, который, к сожалению, на данный момент не очень-то позволяет рыпаться в сторону новых рубрик, подрубрик и тому подобных проектов. Далее: игроразработка будет описываться не с профессиональных позиций. Иначе говоря, мы не будем терроризировать вас узкоспециализированными материалами по программированию. Еще чего не хватало! Направленность будет на бесплатные 3D редакторы, позволяющие при минимальных программистских навыках создать нечто, по уровню не уступающее Quake. На ролевые конструкторы, которые, хоть и не блещут богатством графики, но зато предоставляют немалые возможности по реализации увлекательного геймплея. И т.д. А насчет написания музыки на компьютере порешили так, что разовые статьи, не больше. Не игровая таки тема.

Письмо второе

"Некто ANNIHILATOR (письмо из предыдущего номера) предложил создать рубрику защиты от хакеров. Вы сказали: что если это надо, то можем. Это однозначно нужно! Нам надо! Делайте! Только пусть рубрика оправдывает свое название — антихакерская. Не надо писать про одну только защиту (типа не открывайте файлы от незнакомых, пользуйтесь антивирусом АВП) это уже и так все знают! Пишите побольше про то, как можно вычислить нападающего, какими прогами (кроме АВП и НюкНеббера) надо пользоваться, выносите их на диск, объясняйте в журнале, как с ними работать, и, наконец, как можно врезать этому "нападающему", чтоб у него надолго пропала охота нападать! Не зря же название Анти! Только не надо эту фразу расценивать как обучение хаку с целью заваливания других "кульных хацкеров"!

Smasher

Ответ

Судя по отзывам на письмо Annihilator, опубликованном в предыдущем номере, хакерская тема в подобном освещении интересна многим. Отлично — начинаем работать в данном направлении.

Письмо третье

Журнал у вас хороший! Правда, в номере [34] один урод Миша Бубновский заявил, что вы — калька с "Хацкера" и "Навигатора" (странно, я "Хаку" читал, там совсем другой стиль письма). Ну даже если и смесь, то что? Повеситься? Как писали о Magic&Mayhem: "Приятная смесь популярных жанров"!

P.S. Как в Magic Suitcase собирать колоду и играть пробную игру. MS вся такая из себя инглиш вершн ::)

ИльяД

[Тамбов]

Ответ

Ну, касаемо "уродов" — оставим это на совести личного мнения автора письма. Насчет "кальки с других журналов" — нам пришла пачка писем, сводящихся к тому, чтобы мы не забивали себе голову всякой ерундой и что журнал похож только на самого себя. Это радует. А может, помогло то, что мы вернулись на классическое для игровых журналов обращение на "вы". Хотя — действительно, какая к волкам собачьим разница, чего там, почему и где? Вопрос решен. Все, забили.

Про Magic Suitcase. Я бы рекомендовал взять за руководство к действию последнее предложение предыдущего абзаца. Во-первых, там все неудобно до тошноты. Во-вторых, тебе все равно придется играть за обе стороны — программа напрочь лишена интеллекта, это просто база данных. Как быть? Берешь другана (можно за шкирку), даешь ему в зубы нарисованную колоду (то бишь: покупаешь чехлы для карт, втыкаешь туда карты и по-



верх запихиваешь бумажки, на которых написана какая-нибудь другая, нужная тебе карта), берешь себе такую же колоду и играешь. Лучше всего. Можешь в клуб пойти: есть такая штука, как прокси-турнир. Устраивается специально для тех, кто хочет протестировать колоду.

Письмо четвертое

Не могли б вы назвать несколько маломальски приличных ON-LINE RPG, желательно бесплатных.

Gandalf aka Алексей

Ответ

Про русскоязычные MUD'ы мы уже рассказываем. Так сказать, находимся в процессе. Про онлайновые RPG — это сложнее. Если это качественные, например, EverQuest или Asheron's Call, так они автоматически отсеиваются, потому как требуют наличия кредитной карточки. Или как иначе платить будете? Лапами и хвостом? Не получится. Лапы и хвост не относятся к разряду конвертируемой валюты. Про Ultima Online? Там аналогичные сложности. Эти сложности обходятся за счет русских серверов, которые заодно и заточенные под себя компакты с Ультимой продают (раньше по сто рублей за штуку было), но их деятельность не является легальной. Да и сколько уже можно про Ультиму писать! Все журналы по ней прокатились, некоторые вон до сих пор никак не успокоятся. Про кого вам еще? Есть целая куча некоммерческих онлайновых игр, но качество большинства из них оставляет желать лучшего. В первую очередь — графическое качество. И в век 3D технологий пережить знакомство с ними смогут немногие. Да и английский язык, опять же...

Мы будем периодически говорить о том, что встречаем интересного, но, увы, для русского человека из разряда доступных и увлекательных игр есть не так уж много всего. Даже Diablo 2 — и тот не позволяет играть с пиратского компакта (эй, среди читающих эти строки есть хоть один человек, который пользуется исключительно лицензионным софтом?..). Кстати, к вопросу о бабочках — покупайте легальную версию, так как на сей раз, если хотите по Ballte.net играть, пиратская не прокатит.

Вообще, мы будем стараться рассказывать про игры, в которые можно играть через Интернет. И не только — также через сеть и по модему. Пока это направление тоже находится у нас на этапе раскрутки. Среди прочего — ищем авторов. Можете обращаться, кто желает.

Письмо пятое

Люди! Почему почти во всех современных играх девушки очень привлекательны и, почти всегда, они либо на вид, либо по характеру шлюхи?!!! Мужчины, изобретающие подобные игры, поверьте, отмщение наступит! И перестаньте так издеваться над слабым полом! Сами подумайте, каким будет следующее поколение! В конце концов, в России Христианство, а не Ислам. Возражения пиши "На Стену" 193015, СПб, 9-я Советская ул., 4. Для Келл или Джудит."

Ответ

Насчет следующего поколения: полагаю, оно будет сексуально активным. Глядишь, и проблему падения прироста населения в нашей стране решит. Или, девушки, вы не хотите счастливого будущего для нашей вымирающий страны? То-то же. Еще: ислам, по идее-то, хождение в парандже предполагает. А крестик на шее еще никому раздеваться на запрещал. Разве что устами людей, его представляющих, но то их личные трудности. И вообще, отмщение — это не по-христиански. Или вы Господа имели в виду? Типа он будет за вас мстить и все такое? Супер. Даже его припахали.

Теперь серьезно. Мужчины в играх должны быть мужественными. Женщины в играх должны быть обольстительными. Как сделать мужчину — мужественным? Это просто. Стрелятельный драндулет в зубы и побольше неизмеримой крутости на физиономию. Можно оголить верхнюю часть, чтобы общественности сделались видны протеиновые мышцы. Если протеиновых мышц нет — не оголять! И еще — придумать историю. Чтоб он в ней всем морду бил. Типа крутой. Или чтоб ему били. Типа чтоб потом играющие пожалели. И чтобы его мщение стало оправданным (а то станет ясно, что перед нами — типичный маньяк-убийца).

Как сделать женщину обольстительной? Проще раз в сто. Раздеть. По максимуму, но не до конца, а то игру запретят. Все. Да — еще нарисовать получше. Силикона побольше. И про мозги не забывать. Потому что — кому нужны дуры? В играх — никому не нужны. Ну и чего вам еще непонятно?

Продаются игры, которые народ хочет покупать. А купят игру, в которой мужественные мужики и обольстительные дамочки. Второе важнее, так как аудитория преимущественно мужская. Вам Tomb Raider в пример приводить или не надо? Нет? Тогда едем дальше.

P.S. А мне нравится играть за симпатичных красоток, сексуальных и отнюдь не в зимние шубы одетых! И против них играть — тоже вполне себе нечего. Гм... и отчего мне кажется, что я не одинок во взглядах?..

Письмо шестое

Что касается CD, все было бы ништяк при условии, что вы его будете тестировать, ну не разархивируются на нем некоторые полезные программы. Понимаю, что вам такие сетования надоели, но пишу, как есть.

Дмитрий Сапего

[Пушкинский район, Московская область]

Ответ

Принимается без комментариев. Да, на последних компактах у нас периодически бывали сбои. То какой-нибудь архив не раскрывается, то чего-то в номере заявлено, а на компакт не выложено. Признаю. Дальше (начиная с этого номера) будет все нормально. Если кто-нибудь чего-нибудь обнаружит (точнее, чего-нибудь не обнаружит), то сообщайте.

Письмо седьмое

Утилиты какие-то фиговые. Сколько есть действительно полезных программ, почему Вы выбрали такой отстой. Давайте порассуждаем логично. Если у человека есть доступ в Интернет, разве для него составит проблему скачать ICQ2000 или тот же Nap n'Coffee? Честное слово, не понимаю подобной политики. Далее, вы чего, специально выкладываете shareware и time-trial программы? Короче, Вам надо коренным образом перестроить критерий подбора софта.

Павел Севец

[Ростов-на-Дону]



Ответ

Насчет ICQ зря — его при плохой модемной связи скачать не так уж и просто. Да и провайдерское время, опять же, денег стоит. А что касается утилит и их фиговости, то — справедливый упрек. В этом номере подошли к подбору более тщательно. Посмотрите — как вам то, что сейчас выложено? "CD-Мания", раздел "Полезные утилиты".

Но самое мерзкое — проблема с shareware. Как нетрудно догадаться, самые классные и по-настоящему ценные утилиты являются шароварными. А выкладывать к ним кряки с подлого буржуйского поискового сайта Astalavista, который ищет по всем основным хакерским подборкам ломалок, мы не можем, так как сие есть деяние противозаконное и порицанию подлежащее. Совершенно беспринципный сайт, набитый, помимо всего прочего, еще и разной хакерской информацией. Вернее, уже не он, а другие сайты семейства **Box Network**. Они там все такие. Причем у них даже отдельный поисковый сайт по играм у них есть — ревьюшки и превьюшки ищет. Впрочем, довольно неплохой: последнее время резко пошел в рост и сейчас содержит немало всякого хорошего и полезного для геймера. Можете сами посмотреть — *http://gameguru.box.sk* называется. Вот... А shareware — да, проблема еще та. Будем думать, как обойти. Однозначно.

Письмо восьмое

Я вас умоляю, напишите хоть что-нибудь о тактике ведения боя в JA2!

Hook, Санкт-Петербург

Ответ

О тактике боя — поздновато, слишком давно игра вышла. А вот сделать подборку всевозможнейших суперполезных патчей и дополнений, которые существуют по Jagged Alliance 2, вполне можно. Даже — нужно. Приоткрою занавес тайны: в следующем номере будет. Уже делается.

Письмо девятое

Так вот. Сижу я как-то ночью за компом, играю в Quake III по сетке (у меня с 3 друзьями в подъезде локалка проведена), поражаюсь красотой этой игры, и вдруг задумываюсь, и — бум! — получаю рокету в лоб, и мру, как таракан от тапочка :). А задумался я о реалистичности игр, о их графике, физической модели. Я стал не понимать, чем вам (ну, может, не вам, но такие люди точно найдутся, я просто уверен) не нравится мультяшная графика? Зачем у той же Кваке 3 сделали более, по их выражению, реалистичную модель? Да и, вообще, зачем нужна графика лучше Анриловской или Кваковской? Я понимаю, что разработчики хотят приблизить все максимально к реальному миру, но зачем? Вот главный вопрос. Зачем вам модель реального мира в играх? Можно выйти на улицу и наслаждаться этим миром, в нем можно поиграть и в реальные гонки, и в десматч (в котором ты "случайно" можешь умереть от одной пули в лоб, а не от потока ракет), а вся остальная жизнь сплошной квест и RPG, хочешь — иди учись, повысишь интелект, иди качайся, повысишь силу etc... А когда я, например, включаю Carmageddon (первую часть, может я и извращенец :)), то мне на фиг не нужно реальное поведение машины не дороге, я хочу поездить по стенам, полетать с высоких оврагов, подавить пешеходов, включая Кваку, мне не нужен прыжок реальной модели, прыгать я хочу высоко и крутить там (во время полета) такие кульбиты, что мне позавидовал бы любой гимнаст, этот список можно продолжать вечно. Не могу удержаться, не сказав про NFS, на фиг мне там реальная модель машины, в этой игре я просто хочу разогнаться, не вписаться в поворот и лететь так, чтоб в полете обгонять всех соперников!

Mr_GRiM

Ответ

Логично. Насколько мы хотим от компьютерных игр приближенности к реальному миру? И почему народ предпочел Need for Speed, балансирующий на грани между аркадой и реалистичным автосимулятором, а не что-либо иное из того бесконечного потока автоигр, обрушивающихся на наши головы и винчестеры? Почему не столь уж высокой популярностью пользуются экшены, где противник убивает тебя с одного попадания? Хотя ведь они есть, и не такие уж плохие. Почему? Наверное, Mr_Grim прав.

Но и не прав одновременно. Потому что в Carmageddon совершенно потрясающая по своей реалистичности модель поведения автомобиля на дороге. И езда по стенам никак на это не влияет. Потому что еще в первом Quake разработчики отчаянно пытались сделать реалистичный отскок гранаты от стены. Потому что, черт побери, именно Need for Speed стоит во главе всех автоигр, а не какая-нибудь там аркада от компании SEGA, перешедшая с игровых автоматов, миленькая, красивенькая и реалистичная как навоз в коровнике.

Скорее всего, истина, как говорят в "Секретных материалах", где-то посередине. В золотой середине. На разумном смешении реализма и условностей. Для меня гениальным примером подобного является Jagged Alliance, как первый, так и второй. А вы как думаете? Посображайте на досуге, это способствует пищеварению.

Письмо десятое и последнее

И потом, сделайте же наконец этот несчастный постер, месяца три уже вас просят, хоть какой-нибудь малюсенький, чтоб заткнулись все, а то так и будут на мозги капать!

Дима

[Вологда]

Ответ

Супер! На этом и закончим. До встречи в следующем номере! Пишите письма. Если по электронке на мой ящик — отвечу точно. Если по обычной почте — вряд ли, так как на конвертах мне писать и на почту ходить в лом. Разве что совсем интересное письмо попадется. Впрочем, тогда, скорее всего, отвечу в номере.

Или как получится.

Геймер

aka Геймер
gamer@igromania.ru

P.S. Еще раз повторяю: постер будет, когда будет. Пока не получается, по техническим причинам. А насчет "малюсенького" — вторая страница обложки чем не сгодится? Вполне себе постер. Компактный такой. И даже чем-то неуловимо симпатичный.

Все, меня нет. До через месяц. ■

DIABLO 2

Десять причин, почему Diablo 2 — полный отстой. Взгляд прожженного Стратега

Dragon
dragon@strategyplanet.com

На днях, проглядывая чарты продаж, я с удивлением обнаружил, что Diablo 2 на голову обставляет все свежие RTS! Мне ничего не оставалось, кроме как написать статью в защиту Любимого Жанра... с точки зрения Стратега. Я предлагаю десять причин, из которых следует, что Вторая Диабла — далеко не самый рулез.

10. Юниты

В этой игре основная подоплека проста: ты направляешься в подземные миры, чтобы замочить гадского Диаблу. Слуг у него — миньон на миньоне сидит и миньоном же погоняет. А ты один (ОДИН). Их много, и вынести вперед ногами надо если не всех, то большинство — точно. И это не очень хорошо. Вот в стратегиях — другое дело. Там у тебя сотня мамонтов — и у противника сотня мамонтов. Получается нормальная кровавая резня, приближенная к реальным условиям. А здесь что? Здесь разве что Некромант может себе наклепать до шести юнитов. Да и разве могут шестеро выстоять против ста? Вот и я так не думаю.

9. Разрешение (т.е. видео)

Последний раз, когда я обращал на такие вещи внимание, видеокарты имели ОЗУ все-таки побольше, чем 512 Кб. Но ваша любимая и ненаглядная Д2 поддерживает максимум 640x480! Какого, простите, черта? Даже Total Annihilation позапрошлогоднего года выпуска запросто бежит в 1024x768, не говоря уж о более современных стратегиях. Я, конечно, хотел промолчать, но куда это годится, когда нанятая rogue, убегающая мочить врага, где-то вдалеке физически видит дальше, чем игрок?

8. Механический указательный палец

Diablo 2 будто специально создана для накачивания мышц фаланг пальцев. Я не нажимал на кнопки с такой частотой с тех пор, как играл в X-Revolution (Aerosmith, помните?). Кстати, придумал классный ход: берете вставную зубную челюсть, подводите проводки, подключаете к электросети и просовываете между зубов мышку. Я попробовал. Все сделал, ушел смотреть "Матрицу". Когда вернулся, обнаружил, что система уже прошла первые два сценария.

В стратегиях кликанье мышкой все-таки сводится к минимуму. Да и к тому же — там есть click&drag!

7. Реальное 3D

Что может делать 3D драйвер в 2D игре? Это как, никого не настораживает? Мы уже выяснили, что игра идет в разрешении, минимальном для использования 3D акселератора. Но все же ускоритель там почему-то требуется. Забавно, я почему-то не встречал ландшафтов или особых эффектов, которые используют ускоритель.

Если уж вы хотите РЕАЛЬНОГО 3D, обратите свой ясный взор на жанр RTS. Вы только подумайте об этих прекрасных (и, несомненно, красивых!) играх: Ground Control, Dark Reign 2, Force Comm... извините, увлекся. А какие там рендерящиеся и поддающиеся изменению ландшафты! А какая там камера! Просто сказка!

6. Юниты выглядят по-разному

Сколько себя помню, в стратегиях все юниты выглядели по-разному. По каким-то одному "Близзарду" известным причинам, враги в D2 выглядят практически одинаково, различаясь лишь по цвету. Это вот красный слуга дьявола или фиолетовый? Учтите, фиолетовые намного опаснее!

5. Онлайновый сервер

Давайте поговорим об отношении StarCraft/Warcraft к Diablo 2 на Battle.Net. Последний раз, когда я тут лазил, сервер прекрасно работал с моими любимыми стратегиями, но почему-то наотрез отказывался пускать на сервер с Дьяблой. Вот она, истинная подоплека: ребята из "Близзард" тоже любят RTS больше, чем Diablo 2!

4. Различные карты

В стратегиях обычно имеется выбор между разнообразными картами и ландшафтами, с разными расстановками сил, предметами, зданиями и т.п. Причем это только то, что сделали разработчики, а ведь практически всегда есть редактор и карты от юзеров. Именно поэтому в RTS играешь снова и снова. Диабло 2 кричит о случайно генерящихся лабиринтах. В первой части — да, есть такое. Во второй случайная генерация встречается настолько редко, что даже заново проходить не хочется.

3. Брифинги

В стратегиях всегда ценится время игрока. Брифинги даются коротко (brief — коротко, *англ.*) и понятно, выслушивать очередного "I'm Sath. Just Sath. Right hand of Kane." вовсе не обязательно. А в Диабле так накрутили... Надо выслушивать каждого NPC, дабы понять, что нужно убить плохого парня. В стратегиях не надо слушать. Ты просто знаешь, что тебе надо убить плохого парня.

2. Бег и движение

В стратегиях юниты выкладываются по полной программе. Если ты кликнул на тот край карты, они побегут на тот край карты и даже не вздумают остановиться. Нет времени сидеть и отдыхать, когда ты знаешь, что мир, как это водится, катится в такую-то бездну. Да и правильно — зачем нагружать игрока лишними неприятностями. Ты хочешь долго идти или долго сидеть?

1. Контроль города

В стратегиях у тебя практически всегда есть возможность отстроить свой город. Ну или, на крайняк, разрушить чужой. Порой разрешают даже терраформингом заняться! В Диабле все статическое. Единственное, что движется в милом твоему сердцу городе, так это курицы. Да и те не дают уничтожить город...

В заключение

Хоть Diablo 2 и популярная игрушка, но она все же не стратегия. Так что ради спасения жанра — ну-ка, быстро побежали и запустили что-нибудь свеженькое! Я вот, к примеру, так и сделаю... как только Паладина до 30 уровня прокачаю... ■

Оригинал статьи:
www.strategyplanet.com/content/articles/20000724/index.shtml
Публикуется с любезного разрешения **Strategy Planet:**
www.strategyplanet.com
Перевод с английского и адаптация:
Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Про Windows и (ее) создателя

Компания Microsoft выпустила версию MS Office 97 для новых русских под торговой маркой "ВСЕ ДЕЛА 97".



Спасибо Биллу Гейтсу за наше счастливое прошлое! Когда мы знали только MS-DOS...



— Какая разница между Windows и женщиной?

— Никакой. Обе способны вываливать тонны бесполезной информации и спрашивать по три раза подтверждения очевидного.



Заставка во время установки Windows:

"Microsoft Windows 95 готовится к своему первому зависанию".



Помер Билл Гейтс. Попал он на тот свет, а там только что закончилась Великая Автоматизация, и вместо Петра с ключами стоит компьютер с ОС Windows. На мониторе диалоговое окно с сообщением: "Билл! За твои заслуги перед человечеством Бог предоставляет тебе самому выбрать между раем и адом".

Под сообщением три кнопки: Yes, No и Cancel.



Построили, значит, новый полностью роботизированный завод. Идет экскурсия по цехам. Экскурсовод:

— Внимание, господа, в этом цехе все роботы управляются операционной системой MS-DOS.

Посмотрели, идут дальше.

— В этом цехе все роботы работают под управлением операционной системы Unix.

Посмотрели, идут дальше.

— Вот в этом цехе все роботы работают под управлением новейшей операционной системы QNX.

Проходят в следующий цех.

— А в этом цехе все роботы управляются операционной системой Microsoft Windows '98. Всех присутствующих просят надеть защитные каски.



Телефонный звонок в тех. службу (нудным, высоким голоском):

— Алло, это фирма Microsoft? Я два года назад купила Windows 95 и она у меня за время работы ни разу не зависла. Подскажите, что я неправильно делаю?

— А включать пробовали?!!!



Если бы архитекторы строили здания так, как сотрудники фирмы Microsoft пишут свои программы, то первый прилетевший из лесу дятел разрушил бы цивилизацию.



— В чем заключается многозадачность Windows '95?

— Она глючит и работает одновременно.



Двухтысячный год. Всероссийский конкурс по русификации Windows 2000. Первое место заняла версия, которая по команде "снять задачу" форматирует системный диск и голосом Билла Гейтса произносит:

— Хана complete.



— Каково состояние Билли Гейтса?

— Каждому китайцу по 40 баксов.



Хакер приходит к специалисту по паранормальным явлениям:

— Доктор, помогите мне! У меня дома такое творится. Диски по комнате летают, сами в компьютер ставятся и Windows устанавливают!

— У-у! Батенька, да у вас полтер-Гейтс!



Билл Гейтс собирает правление Microsoft.

— В прошлом году мы продали 1 миллион копий Windows...

— Хакеры сломали.

— В этом году мы продали 2 миллиона копий.

— Хакеры сломали.

— В следующем году мы продадим 5 миллионов копий, и пусть у этих хакеров клавиатура треснет!



Решили инженеры выполнить мечту Билла Гейтса — поставили Windows на холодильник.

Запустили — работает. Поставили внутрь кастрюлю борща. Глядь — сообщение:

— Обнаружено новое устройство "Кастрюля (4 л) красная". Будем инсталлировать?



Разговаривают ламер и музыкант.

Л: Я вчера письмо от самого Билла Гейтса получил!

М: Ну и что?

Л: Да ты что! Он у же у нас, ну, как у вас Бетховен!

М: Что, тоже глухой? Или пишет операционки вслепую?



Сидит человек, в тетрис играет. Проиграл, кидает мышу в монитор:

— Вот, проклятый Виндоус опять заглючил!

Компьютерный Штирлиц

Сидит Штирлиц за компьютером, читает электронную почту. Заходит Мюллер.

"Шифровка!" — подумал Мюллер, взглянув на экран монитора.

"KOI-8," — незаметно усмехнулся Штирлиц, наблюдая за Мюллером.

Афоризмы

Большой программе — большие глюки!



Обустроить Россию.exe.



Я пришел к тебе с дискетой — рассказать, что сеть упала.



Я — глюк, летящий на крыльях Windows.

Глюки — лучшее средство от скуки!



С миру по глюку

Настоящий программист никогда не делает комментариев. То, что писалось с трудом, должно пониматься с трудом.



Для ухода за пожилым программистом требуется приятная женщина, говорящая на Fortran, Basic и C++.



Звонит чайник своему приятелю.

— Я тебе из магазина звоню, хочу дискет купить. Тут их много разных фирм, скажи, у какой фирмы на дискетах объем больше?



Идет программа "Компьютер", разговаривают с представителем известной фирмы, торгующей компьютерами и оргтехникой.

— Что вы предпринимаете для защиты от вирусов?

— Выпускаем одноразовые компьютеры...



Человек звонит в службу технической поддержки с вопросом: "Кто такой генерал Фэйлор и почему он читает мой диск?" В итоге выяснилось, что причиной послужило системное сообщение "General failure reading your disk..."



Купил новый русский компьютер. Уже на следующий день идет в контору, в которой его купил, и говорит:

— У меня компьютер навернулся, не работает что-то.

Продавец:

— Несите, мы посмотрим.

На следующий день НР приносит компьютер, а в мониторе в правом нижнем углу пулевое отверстие.

Продавец:

— Что вы наделали!!! Компьютер не работает по вашей вине и гарантийного ремонта не будет!

Новый русский:

— Как это не будет? И почему это по моей вине?!

— Но вы же сами прострелили монитор!!!

— Так ведь это же ваша скрепка мне показывала постоянно, что я дурак!..



Нам приходится брать деньги за то, что мы и так с удовольствием делаем... Нам приходится делать это, даже когда очень противно... Почти все стараются не заплатить... Все нас матерят... Нас презирают как верхи, так и низы... И зачем я стал программистом...



Встречаются два компьютерщика, один грустный (Г), другой веселый (В).

В: Почему грустный?

Г: Да с досом проблемы.

В: Как? Неужели, компьютер не грузится?

Г: Да дасморк, дасморк у меня!..



Выходит как-то раз на улицу сильно закомпьютеризированный думер. Видит, мимо него проходит девушка в коротенькой мини-юбке. Он смотрит на нее удивленно и думает:

— Интересно, сколько же у этого монстра хитпоинтов?



Приходит один программер к другому, а тот погружен в отладку какой-то программы. Первый спрашивает:

— У тебя генератор случайных чисел есть?

Второй, не поворачивая головы, мгновенно:

— 152.



Собрались программисты на перекур. Сидят они и битые полчаса говорят о компьютерах. Тут кто-то из них восклицает:

— Ребята, что мы все о компьютерах да о компьютерах... Давайте лучше поговорим о женщинах!

— Точно! Давайте! Вот я вчера такие гифы с бабами скачал!...



Один киевский программист другому:

— Петро, чи бачышь, як эти кляты москалы клычут наш БЫОС?

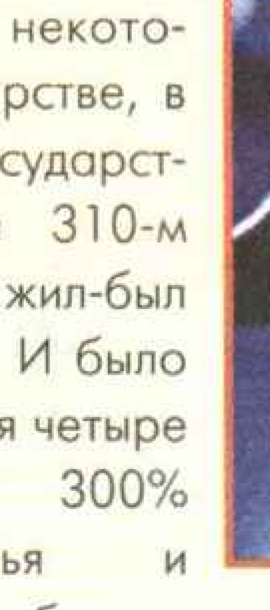
Петро:

— Як?

Первый программист (противным голосом):

— BI-I-I-IOS!!!





В некотором царстве, в 39-м государстве, на 310-м уровне жил-был Кощей. И было у Кощея четыре жизни, 300% здоровья и план лабиринта. А смерть у Кощея была — Ctrl+Alt+Del... Тут и сказочке Esc, а кто не понял — F1!..



Домашняя идиллия в семье программиста. Папа смотрит телевизор. Сынишка выходит из-за компьютера и спрашивает:

— Папа, а что означает "Format drive C: completed"?..



Приходит "продвинутый" человечек в компьютерный магазин и спрашивает:

— А вы занимаетесь продажей сетевого оборудования?

— Да, занимаемся, а что именно вы хотели?

— Сетевой фильтр.



Приходит мама с маленьким сынишкой в зоопарк.

Сын (подходя к клетке с приматами):

— Мама! Мама! Смотри, программисты!!!

Мама:

— Где? Почему???

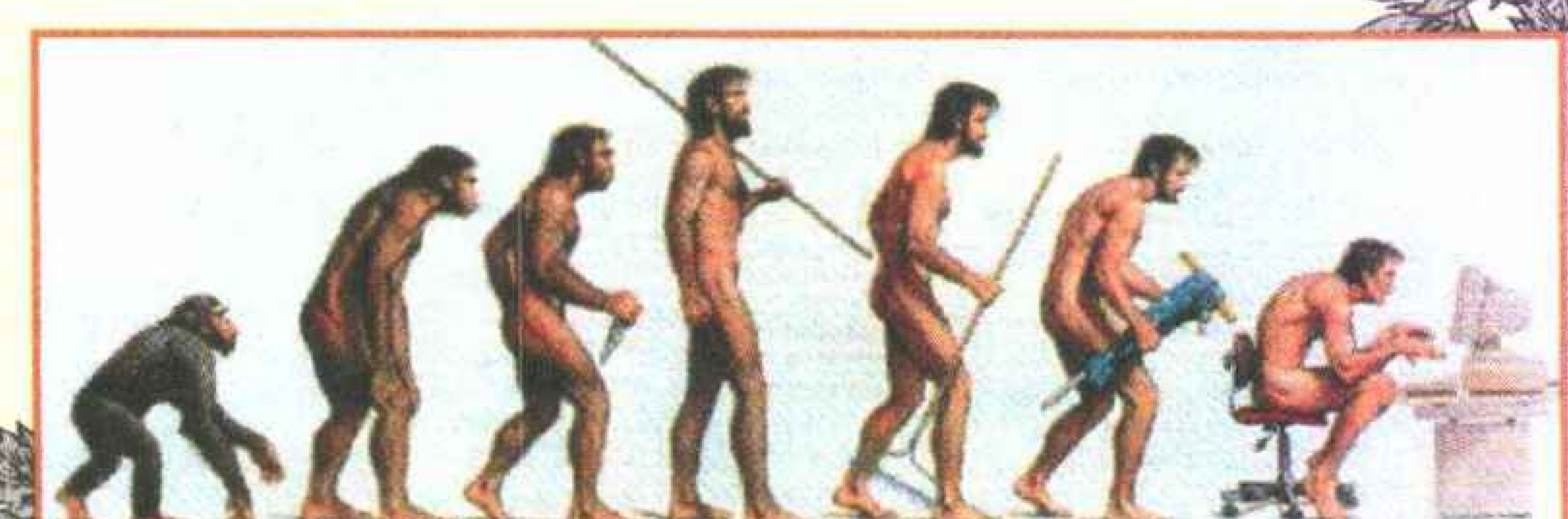
Сын:

— А они как папа — грязные все, лохматые и мозоль на попе!!!



Из рекламы суперкомпьютера Cray:

"... последняя модель суперкомпьтера Cray настолько совершенна, что может выполнить бесконечный цикл всего за шесть секунд...".■





призы предоставлены компанией Snowball Interactive

ТЕСТ №1: СТРАТЕГИИ

Приветствую вас, о пытливые читатели, забредшие на эти странички в поисках интеллектуального развлечения!

Мы хотим предложить вам поучаствовать в конкурсе-тесте на знание компьютерных игр. Уверен, вы хотите попробовать себя в роли Игрового Гуру, знающего все о компьютерных играх. Тест позволит вам не только проверить свои знания игр, но и обрести заслуженную награду. Первый, пробный, так сказать, шар начинен семью вопросами по стратегиям в реальном времени (RTS). В следующем номере, если ничего не помешает (не хочу загадывать заранее), будет аналогичный тест по другому жанру компьютерных игр.

Условия теста

Тест не будет похож на обычные конкурсы. На этот раз к каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы заранее равны 25% либо выше — все зависит от ваших глубочайших познаний в игровой индустрии. И начнем мы, как уже упоминалось, с игр жанра RTS.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция искренне надеется, что у вас все получится.

Вопрос первый

Вы наверняка знаете, что бабушка всех реалтаймовых стратегий Dune 2 была создана бравыми ребятами из компании Westwood. А в каком году они ее выпустили?

а. 1989
б. 1991
в. 1992
г. 1995

Вопрос второй

Cyberlore Studios уже неоднократно всплывала как разработчик множества адд-онов. Буквально на днях (точнее, "на месяцах") они даже сваяли собственную игру — Majesty. Но вопрос не об этом. Как назывался адд-он к Warcraft 2, созданный этой компанией?

а. The Price of Loyalty
б. The Price of Freedom
в. Beyond The Dark Portal
г. Lands of Lore Revised

Вопрос третий

Dark Colony была лишь одной из многочисленных RTS'ок, вышедших в конце 1997 года... Но истинные почитатели жанра оценили графическую мощь игры, ее великолепный баланс и оригинальную сюжетную линию. И миссии... те неповторимые миссии с разнообразными заданиями... Кстати, а где происходили основные баталии Dark Colony?

а. Венера
б. Марс
в. Земля
г. Сатурн



Вопрос четвертый

Большинство из нас прошло через Тотальную Аннигиляцию. Это было непостижимо и оч-чень трехмерно. И двухдисково тоже. А кто выступает демиургом, т.е. разработчиком этой вселенной?

а. Criterion Studios
б. Cave dot Com
в. Cavedog Entertainment
г. Nick Cave & K°

Вопрос пятый

KKnD была одной из первых игрушек, которые упрямо не желали запускаться на моей "четверке" с восемью мегабайтами оперативки. Помню, пришлось мне тогда прописывать в Виндах виртуальную память на 16 метров... Вопрос в лоб: какие две расы участвовали в постъядерных разборках?

а. Survivors и Mutants
б. Survivors и Flamed
в. Survivors и Blamed
г. Survivors и Evolved

Вопрос шестой

Magic&Mayhem, известная также как Duel: The Mage Wars, была разработана теми же ребятами, что в свое время сделали тактическую стратегию под названием...

а. Jagged Alliance
б. Soldiers at War
в. Wages of War: The Business of Battle
г. X-Com

Вопрос седьмой

Когда вышел второй Warcraft, куча компаний бросилась разрабатывать WC-киллеров. Одним из них был WarWind, который дорос даже до второй части! А кто издавал это чудо?

а. SSG
б. SSI
в. Virgin Games
г. Interactive Magic

Условия выполнения теста

1. *Правильно* ответить на *все* вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-А, 2-Г, 3-Б и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех пришлет верные решения.

2. Отправить ответы на ***editor@igromania.ru*** либо на **адрес редакции**:

109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают сутки штрафа.

3. Конкурс проводится аккурат **до конца сентября**. В **октябрьском** номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Пять экземпляров игры "Земля 2150: Война миров" в jewel-box от компании Snowball. Победителей — пятеро, и каждому достанется по одной игре.

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru) ■

Хотите по-настоящему угореть?

Выбирайте наши отвязные тарифы:

Get Real!

от 0.40 до 0.80 у.е. в час

Slider

*40 часов за 30 у.е.
*55 часов за 40 у.е.

ilm
The Internet Service Provider .net

ЛЕТО –
ВРЕМЯ
ИНТЕРНЕТА

Хотите нас обанкротить?

Выбирайте Ночной доступ от Тарантино за 15 у.е. в месяц

*Неизрасходованные часы переходят на следующий месяц.

792-5-792 www.ilm.net

"Игромания" и "Даймонд XXI век" представляют постоянный конкурс в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering"

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Приветствуем вас, многоуважаемые читатели! Конкурс "Пять турнирных задач" по Magic: The Gathering продолжается. Основная задача конкурса —не только дать вам возможность выиграть выставленные на призы бустеры и обогатить этим свою коллекцию карт "Магии" (или получить возможность поиграть драфт в клубе, что гораздо интереснее — сами знаете, для драфта требуется три бустера), но и приобрести либо проверить свои познания.

Как обычно, первые две задачи относятся к числу легких. Третья и четвертая — средней сложности. Последняя, достаточно оригинальная, рассчитана на игроков со стажем и относится к числу сложных. Есть небольшая вероятность, что пятая задача многим окажется не по силам — в таком случае, если не наберется пяти полностью правильных ответов по всем задачам, остающиеся призовые места будут распределены без учета пятой задачи. Впрочем, как нам кажется, подумав и покопавшись в Magic Suitcase (на компакте он присутствует), вы сможете одолеть и ее.

Все задачи являются реальными, т.е. в точности либо приблизительно описывают имевшие место быть игровые ситуации. Включая пятую.

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме описанных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной.

1. Есть ли жизнь после смерти?

У противника на столе **Saproling Burst** с тремя каунтерами и три токена от этого самого Burst'а. На одном из токенов лежит **Pattern of Rebirth**. Я кидаю в этого токена **Boomerang**. Что происходит?

2. А был ли тормоз?

На столе то же безобразие. Только теперь мой ход и я колдую **Gilded Drake**, объявляя целью тот самый токен. Противник — тормоз и в ответ ничего не делает. Я забираю себе токен. На нем, напомню, лежит **Pattern of Rebirth**. На его следующем ходу он идет на меня в атаку массой существ. Я понимаю, что для выживания мне не хватает как раз одной жизни, и жертвую приватизированный у него токен, используя **High Market**. Ищет ли кто-нибудь существо в колоде? Почему? Как дополнительный вопрос, почему противник тормоз? Ответ "по жизни" на последний вопрос буду считать недостаточно аргументированным.

3. Стрельба влет

У вас на столе **Parallax Tide** с четырьмя каунтерами, **Masticore**, **Temporal Adept** и пять неповернутых островов. На руке у вас карт нет. Заканчивается ход противника, у которого **Steadfast Guard** и **Lin Sivvi, Defiant Hero**. Причем на Lin Sivvi лежит **Cho-Manno's Blessing**, в данном случае дающий ей защиту от синего. Какая самая правильная последовательность ваших действий, учитывая то, что у противника пять жизней и нет карт на руках, а все земли повернуты?

4. Прорыв

Перепечатаю тут правильное условие одной из прошлых задач. Обратите внимание на разницу. Итак... У вас всего две жизни. Но зато на столе клевые парни — два **Phyrexian Negator** и один **Thrashing Wumpus**. Также у вас есть **Power Matrix** и три неповернутых болота. Но выглядит это не очень весело, потому как у противника 13 жизней, а на столе у него 3 неповернутых **White Knight**, **Chimeric Idol** и **Soltari Monk**. К счастью, карт на руках у него больше нет. На столе тоже больше ничего, кроме кучки неповернутых равнин. Начинается ваш ход. В добавление к **Dark Ritual**, который на руке, приходит **Yawgmoth's Will**. На кладбище у вас лежит **Massacre**. Но больше там ничего нет. Какая самая правильная последовательность ваших действий?

5. Невозможное возможно

Начинается партия в формате **Extended**. Вы ходите первым, берете себе семь карт с колоды и обнаруживаете, что можете выиграть на самом первом ходу, при условии того, что противник ничего не сделает. Как?

Примечание: не забывайте учитывать, что некоторые карты в современном Extended запрещены.

Условия победы

Первым делом: наконец-то дошел черед до подведения итогов первого конкурса в серии! Ответы на задачи, опубликованные в шестом номере, вы сможете увидеть на близлежащих страницах. Как и имена победителей, конечно же. А теперь — "Условия победы".

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов.

2. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий, с учетом приоритетов (где это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом. Не считайте противника за идиота, который сам подставится под удар. Считайте, что он правильно среагирует на любые ваши действия.

3. Ответы высылайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получаете одни сутки штрафа.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

E-mail: editor@igromania.ru.

4. Конкурс проводится **до конца сентября**. Имена победителей и ответы на задачки будут опубликованы в **октябрьском** номере .

5. *Призовой фонд — 15 бустеров.* Победители могут выбрать, из каких сетов они желают получить бустеры: Classic 6th Edition, Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy.

Первое место — 5 бустеров.
Второе место — 4 бустера.
Третье место — 3 бустера.
Четвертое место — 2 бустера.
Пятое место — один бустер.

Boomerang

{U}{U}, Instant

Return target permanent to its owner's hand.

Chimeric Idol

3, Artifact

0: Tap all lands you control. Chimeric Idol becomes a 3/3 artifact creature until end of turn.

Cho-Manno's Blessing

{W}{W}, Enchant Creature

You may play Cho-Manno's Blessing any time you could play an instant. As Cho-Manno's Blessing comes into play, choose a color. Enchanted creature has protection from the chosen color. This effect doesn't remove Cho-Manno's Blessing.

Dark Ritual

{B}, Instant

Add {B}{B}{B} to your mana pool.

Gilded Drake

1{U}, Summon Drake, 3/3

Flying

When Gilded Drake comes into play, exchange control of Gilded Drake for target creature one of your opponents controls or sacrifice Gilded Drake.

High Market

Land

{T}: Add one colorless mana to your mana pool.

{T}, Sacrifice a creature: You gain 1 life.

Lin Sivvi, Defiant Hero

1{W}{W}, Creature — Rebel Legend, 1/3

X, {T}: Search your library for a Rebel card with converted mana cost **X** or less and put that card into play. Then shuffle your library.

3: Put target Rebel card from your graveyard on the bottom of your library.

Massacre

2{B}{B}, Sorcery

If an opponent controls a plains and you control a swamp, you may play Massacre without paying its mana cost.

All creatures get -2/-2 until end of turn.

Masticore

4, Artifact Creature, 4/4

At the beginning of your upkeep, you may choose and discard a card from your hand. If you don't, sacrifice Masticore.

2: Masticore deals 1 damage to target creature.

2: Regenerate Masticore.

Parallax Tide

2{U}{U}, Enchantment

Fading 5

Remove a fade counter from Parallax Tide: Remove target land from the game.

When Parallax Tide leaves play, each player returns to play all cards he or she owns removed from the game with Parallax Tide.

Pattern of Rebirth

3{G}, Enchant Creature

When enchanted creature is put into a graveyard from play, that creature's controller may search his or her library for a creature card and put that card into play. If that player does, he or she then shuffles his or her library.

Phyrexian Negator

2{B}, Creature — Horror, 5/5

Trample

Whenever Phyrexian Negator is dealt damage, sacrifice a permanent for each 1 damage dealt to it.

Power Matrix

4, Artifact

{T}: Target creature gets +1/+1 and gains flying, first strike, and trample until end of turn.

Saproling Burst

4{G}, Enchantment

Fading 7 Remove a fade counter from Saproling Burst: Put a green Saproling creature token into play. It has "This creature's power and toughness are each equal to the number of fade counters on Saproling Burst."

When Saproling Burst leaves play, destroy all tokens put into play with Saproling Burst. They can't be regenerated.

Soltari Monk

{W}{W}, Summon Cleric, 2/1

Protection from black, Shadow

Steadfast Guard

{W}{W}, Creature — Rebel, 2/2

Attacking doesn't cause Steadfast Guard to tap.

Temporal Adept

1{U}{U}, Creature — Wizard, 1/1

{U}{U}{U}, {T}: Return target permanent to its owner's hand.

Thrashing Wumpus

3{B}{B}, Creature — Beast, 3/3

{B}: Thrashing Wumpus deals 1 damage to each creature and each player.

White Knight

{W}{W}, Summon Knight, 2/2

Protection from black, First Strike

Yawgmoth's Will

2{B}, Sorcery

Until end of turn, you may play cards in your graveyard as though they were in your hand. Cards put into your graveyard this turn are removed from the game instead.

Задачи составил ***Саша Яценко*** *(a.y@softhome.net). Организация конкурса —* ***DeD-21*** *(dekaadr@softhome.net).*

Призы предоставляются элитным клубом ***"Даймонд XXI век"*** *(www.diamond21.ru).*

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, "Игромания" рекомендует вам начать посещать игровые клубы "Магии". Только там вы поймете, чем в действительности является Magic: The Gathering, и научитесь правильно составлять колоду. И еще, помимо многого прочего: если вы обратитесь в клуб "Даймонд XXI век", то сможете приобрести любые карты, которые вам захочется, а заодно получить совет, какие карты являются играбельными (а это далеко не все карты) и в каких колодах.

Ответы на конкурсы и кроссворды в рубрике "Мозговой штурм"

Конкурс на лучший сценарий по Heroes of Might and Magic 3

Мы обещали подвести итоги конкурса в этом номере. Однако это произойдет только в следующем. Причина задержки проста. Вы будете смеяться, но во всем корпусе здания, где находится редакция, в результате аварии (нет, к сожалению, ее даже не мы устроили — обидно!) неделю не было электричества. Причем именно в ту неделю, на которую намечалось основное тестирование присланных карт. Как результат, просмотреть все присланные карты (а их около ста пятидесяти, по приблизительному подсчету) мы физически не успевали. Разве что абы как, мельком — но о подобном и речи не шло, само собой. Уж извините, но силы провидения выше нас. Поэтому подведение итогов состоится в сентябрьском номере. Если нам снова какую-нибудь диверсию не устроят! :))

Сообщение для тех, кто рискнул прислать сценарии на дискетах: все нормально, на всех присланных в редакцию дискетах все прочиталось.

Конкурс "Пять турнирных задач"

Ответы прислали 42 человека. Немало, учитывая то, что большинство обычно ответы не присылают — либо лень, либо не верят в возможность своей победы, либо просто не задаются целью выигрывать призы. Полностью правильных ответов было восемь.

Победителями стали:

Первое место (5 бустеров)

Аркадий Завыленков (Новосибирск)

Из письма:

"Забавно, что Новосибирск — столица сибирской науки и родина КВН — в отношении Magic: The Gathering является полной провинцией. Каждый номер "Игромании" я начинаю с просмотра рекламы "Саргоны", надеясь, что в нашем городе наконец откроется клуб настольных ролевых игр.

Ваш журнал я впервые купил, собираясь в г. Нижний Новгород. Это был №4, 2000. В этом номере в рекламе "Саргоны" я встретил адрес клуба Magic: The Gathering в Нижнем. (...) В результате посещения клуба я стал обладателем двух коммоновых колод (черной и красной), бустера "Classic Edition" и книжки правил...

О себе: мне 31 год. Капитан милиции. Эксперт-криминалист".

Второе место (4 бустера)

Павел Шульга (город Троицк, Московская область)

Третье место (3 бустера)

Илья Окулов (Архангельск)

Четвертое место (2 бустера)

Дмитрий Адамский (город Саров, Нижегородская область)

Пятое место (1 бустер)

В.Е. Краснопеев (город Обнинск, Калужская область)

Поздравляем победителей! И огромная просьба. Пришлите в редакцию по тем же координатам: 1) ваши *точные* и *разборчиво написанные* (если по почте) адреса для отправки призов, 2) бустеры из каких сетов вы бы хотели получить.

Напомним, что призы предоставляются замечательным московским клубом **"Даймонд XXI век"**!

Ответы на задачи

Задача №1

В конце хода необходимо повернуть Prodigal Sorcerer и нанести одно очко вреда Баунсеру. Противник, скорее всего, воспользуется Alabaster Wall, чтобы предотвратить этот вред. Ок. На следующем ходу наш Prodigal Sorcerer растапывается и стреляет снова. Waterfront Bouncer мертв.

Как примечание: в мире Prodigal Sorcerer больше известен как Тим. Откуда есть пошло сие название, науке неизвестно. Возможно, кому-то он напомнил какого-то Тима.

Задача №2

Применяем способность Waterfront Bouncer, скидывая остров. Целью становится сам Баунсер — и он возвращается к нам на руку. Далее остается лишь сколдовать Misdirection за альтернативную стоимость, т.е. за remove from the game нашего дорогого Баунсера, и переназначить Blaze в оппонента. Кто к нам с Блейзом придет, тот и...

Как примечание: island НЕ является синей картой, поэтому мы не могли сыграть Misdirection за него. То же самое относится и к другим землям: они не имеют цвета.

Задача №3

Сначала объявляете способность Yavimaya Elder, то бишь он жертвуется за две маны. Началась цепочка, которую возглавляет его жертвование. Далее Yavimaya Elder попадает на кладбище, и в цепочку кладется то, что мы можем взять из колоды две базовые земли, после чего ее (колоду) надо будет перемешать. В цепочке два эффекта. Первый: взятие карты с колоды. Второе: поиск земель в колоде. Цепочка разрешается с конца. Что ж — отлично, берем земли. Перемешиваем колоду. В цепочке еще остается взятие карты. И именно в этот момент мы играем Vampiric Tutor. Находим в колоде Vendetta. Кладем на верх колоды. Далее цепочка разрешается: мы берем Вендетту, и Morphling более не жилец.

Как примечание: так, как надо, эту задачу не решил никто. Каждый, кто отвечал (если это был правильный ответ), попросту отказывался от возможности взять две земли из колоды. Похвально, похвально. Земли, видимо, никому не нужны. Действительно, зачем они! К черту земли... Запомните на будущее важную вещь: на этапе разрешения цепочки МОЖНО играть инстанты и активизируемые способности. Нередко бывает так, что это пригождается.

Задача №4

Одно из решений (их несколько) такое. Надо дать одному Phyrexian Negator полет и +1/+1 поворотом Power Matrix, сколдовать Dark Ritual и дать другому Phyrexian Negator, а также Thrashing Wumpus защиту от белого с помощью вражеского Wishmonger. Далее все летят/бегут в атаку и радостно сносят у противника 14 хитов.

Примечание. По моей вине задача была дана некорректно и превратилась в легкую. Ну что ж, не страшно (а отвечавшим — так еще лучше :)). В этом номере вашему вниманию представлена откорректированная версия. Отличие только одно: у противника на столе уже не Wishmonger, а Chimeric Idol.

Задача №5

Надо объявить атаку обоими: Thrashing Wumpus и Ticking Gnomes. Затем, если противник предотвращает урон от Вумпуса, активировать Вумпуса на единицу. При разрешении этого эффекта Prevention Shield, пове-

шенный с помощью CoP: Black, снимается. Т.е. по сути надо и можно пронести боевой урон и от Вумпуса, и от Гнома. Если противник попытается активировать CoP еще раз, дать встать щиту и затем снова активировать Вумпуса. Шесть единиц урона есть — остается лишь пожертвовать Гномов за контрольный в голову.

Примечание: знали бы вы, какое количество людей сначала стреляло Вумпусом, отчего-то пребывая в твердой уверенности, что противник обязательно будет предотвращать это дело с помощью CoP: Black...

Конкурс по стратегии Tiberian Sun

В далеком уже апрельском номере мы проводили конкурс по Tiberian Sun, главным призом которого послужили замечательные фирменные часики с эмблемой вселенной Command & Conquer. Мы ждали гораздо дольше, чем планировалось. Но, хотя ответов было прислано немало, абсолютно правильно на все пять вопросов не ответил никто. Ну, оно понятно — непопулярная игра, малоизвестная вселенная, какая-то левая непонятная компания... как ее там? Eastwood? Beastwood? В общем, Hollywood. Пришлось действовать методом исключения: кто меньше наделал ошибок.

В итоге первое и второе места определились одной маленькой ошибкой: **Алексей Дорофеев** из Москвы (второе место) написал в ответе на пятый вопрос "C&C FUNPACK", в то время как питерец **Олег Казанцев** ответил абсолютно верно: "C&C FUNPARK". Именно ему и достаются фирменные часики C&C. Одна-единственная буква решила исход состязания — как мелочна наша жизнь...

Для тех, кто до сих пор находится в неведении, сообщаю верные ответы на вопросы конкурса:

1. Каждая из трех миссий проходила в Югославии.
2. Тибериум был обнаружен и классифицирован доктором Мебиусом, а назван в честь реки Тибр, где и был обнаружен таинственный минерал.
3. В комплект издания Command & Conquer: Commemorative Edition входят два компакта C&C: Tiberian Dawn (NOD и GDI), один компакт со старой доброй Dune 2, и четвертый диск — раритетный — Music of Command & Conquer, которого в свободной продаже найти невозможно.
4. В заключительном ролике Red Alert за сторону Советов Надя дает Сталину отравленный кофе, затем добивает его из пистолета. После этого Кейн обнимает ее за талию, говорит приятные вещи, после чего стреляет в девушку из все того же пистолета. Не, who controls the past, conquers the future...
5. Секретные миссии открываются после запуска C&C командной строкой "C&C FUNPARK". Здесь вам дадут повоевать с динозаврами. В Red Alert следовало в главном меню зажать Shift и нажать на верхний левый динамик, после чего можно было поиграть против гигантских муравьев.

Конкурс по стратегии "Затерянный мир"

Три призовых места из десяти заняли москвичи, остальные семь достались нашим читателям "из глубинки". Чествуйте победителей и помните — у вас ВСЕГДА есть шанс выиграть в любом конкурсе!

1. **Александр Колбасьев (Самара)** — коробка с "Затерянным миром" и jewel-версия "Горький-17".
2. **Дмитрий Очнев (Москва)** — jewel-версии Earth 2150, Total Soccer 2000, Gorky-17.
3. **Диана К. (Сургут)** — jewel-версии Earth 2150 и "Война и мир". Диана, отзовитесь, пожалуйста, и уточните ваши адрес и фамилию!

Остальные призеры: *Евгений "Darkglance" (Санкт-Перебург), Сергей Ленский (Москва), Кирилл Алехин (Москва), Александр Башкиров (Иркутск), Игорь Малашин (Заполярье), Ирина Довгани (Кишинев), Денис Роrаликов (Красноярск). Каждый из названных получил по одному jewel'у из серии 1С: Originals.*

Кроссворд в "Игромании" №6 (32)'2000

По горизонтали: **1.** Sierra. **3.** Outrage. **7.** Mythos. **10.** TNT. **11.** Pen. **12.** Lair. **13.** Raze. **14.** Darkfire. **15.** Derby. **16.** DOOM. **17.** Goblin. **19.** General. **20.** Earth. **21.** Colony. **23.** Heal. **24.** Prince. **26.** Occupy. **30.** Recoil. **33.** Diablo. **35.** Burn. **36.** Repair. **38.** Nordom. **40.** Ogre. **41.** Aim. **42.** Tie. **43.** Energy. **44.** Gremlin. **45.** Covert.

По вертикали: **1.** Scorpicore. **2.** Attack. **3.** Outgoing. **4.** Temple. **5.** Ascendancy. **6.** Explorer. **7.** Monkey. **8.** Shrapmetal. **9.** Retaliator. **12.** Leadership. **18.** Orc. **22.** One. **25.** Necromancy. **27.** Cybernetic. **28.** Adventure. **29.** Starcraft. **31.** Incoming. **32.** Tiberium. **34.** Ignition. **37.** Apache. **39.** Rogue.

Конкурс в шестом номере мы сделали с призами: первые трое читателей, приславших правильные ответы, удостоились призов в виде коробочных версий Evolva.

1. **Илья Р. Тимашев (Сочи)**
2. **Сергей Данилевский (Москва)**
3. **Вадим Даговский (Пермь)**

Наши поздравления победившим!

Итоги конкурсов подводили ***Святослав Торик*** *(torick@igromania.ru),* ***Саша Яценко*** *(a.y@softhome.net),* ***C.S.M.*** *(csm@igromania.ru) и* ***DeD-0*** *(dekaadr@softhome.net).* ■

КРОССВОРД

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Издатели всемирно известного экшен-квеста Alone in the Dark. 6. Компания, стоящая за выпуском в свет недавно появившихся Metal Fatigue и Dogs of War. 11. Одна из лучших RTS в этом бренном мире (сокращение). 12. Подлая нодовская тварь, предназначенная для подлого проникновения на базу противоборствующей стороны и для не менее подлого воровства обретающихся там бесхозных технологий и всякой левой информации (одно из слов). 13. Не морпех и не Хищник. 14. Колесный пароход из TA: Kingdoms — Iron Plague (первое слово названия). 15. Информационная панель, отражающая состояние игрока и прочую инфу глобального характера в играх жанра 3D Action (и не только). 16. Один из самых агрессивных кланов во вселенной BattleTech. Во втором MechWarrior сражался с кланом "Нефритовых Соколов". 18. 3D Action про викингов. Нет, это не Lost Vikings. И еще: вы можете прочесть об игре в этом номере журнала. Нет, не про Lost Vikings. 19. Граната в первой Jagged Alliance, одна из. И, собственно, во втором она тоже присутствовала. 20. Класс из Wizardry. Причем, например, в восьмой части у него будет способность, ключевое слово которой такое же, как "подлая нодовская тварь, предназначенная для подлого проникновения на...". 21. Allied General, DeathKeep, Ravenloft, Silent Hunter. 22. Первая буква: на эти три буквы в конце этой весны отправились многие игры (это одна буква). Вторая буква: первая буква в названии нашего сайта, не считая пошлого www. Последние три буквы: до Windows. 24. Испанский разработчик, ваяющий Blade, которая будет очень трехмерной и не менее экшеновой (первое слово). 26. Классическое название для способностей персонажей. Также часто употребляется в MTG. 28. Третьи Герои: антипод ифрита. 31. Ultima IX. 35. Группа войск в Warhammer: Dark Omen. 36. Рашкина раса в Heroes 3. 37. *****craft. 40. Один из основных параметров персонажа в Fallout. 41. Этот параметр часто встречается в файтингах (и не только). Означает выносливость бойца. 42. Месторождение глазощупальцев в Третьих Героях (одно из слов). 43. Практически в любой RPG это слово означает защиту от магии (после него, как правило, указывается, от какой именно магии происходит защита). 44. Обычно в И-нете так называют основную управляющую панель для хождения по сайту. А еще оно встречается в Heroes 3...

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Заклинание, создающее двойника героя в Majesty (одно из слов). 2. Осветительные ракеты в Descent (во множественном числе). 3. Вторая часть SpecOps (слово из полнометражного названия). 4. Трехмерная реалтаймовая стратегия. 5. Подводный аппарат из TA: Kingdoms — Iron Plague. 6. Заклинание из Might and Magic VIII, позволяющее силой мысли передвигать или активировать вещи на расстоянии. 7. Компания, в которой сейчас работает Питер Мулине. 8. Слово из полного названия Omikron. 9. В одном из эпизодов Vampire: The Masquerade Кристоф активно гоняется за этим нехорошим (гм... а сам-то кто!) господином. 10. И снова — Третьи Герои. тварепере-

гонный аппарат (одно из слов). **17.** Планета, которую отчаянно любили SimTex (дважды), а теперь безмерно обожают Quicksilver. **18.** Демон в капюшоне из Soulbringer, что живет в шахте алмазожелеза. У него впервые встречается колюще-режуще-пилящая предметина по имени Sabre. **23.** Австралийский разработчик, известный в первую очередь благодаря походовой стратегии, следующая часть которой вышла совсем недавно. **25.** Заклинание контроля над врагом в Vampire: The Masquerade. **26.** Корабельный радар в Imperium Galactica 2 (одно из двух слов, которое не "radar"). **27.** Один из предшественников DOOM, назван по имени главгероя (фамилия). **29.** Раса в Armageddon's Blade. **30.** Легкий разведывательный корабль у варваров, людей и эльфов в Warlords: Battlecry. **32.** Вторая часть названия этой игры от Discovery Channel Multimedia звучит как "The Game of Intelligent Life". Вспомните первую и основную часть. Помните — в этой игре вы динозавров разводили, они прогрессировали аки по Дарвину и т.д... **33.** Аура, повышающая сопротивляемость партии к элементальным заклинаниям в Diablo 2. **34.** Людоящерицы из Icewind Dale (слитный вариант написания). **38.** Ну, группировка в Syndicate Wars. Ну, у них еще пушки там такие были, которые подзаряжались со временем. Ну, электрические такие пушки, помните? Они еще в плащах ходили. Вот. И могли вы там играть за них. А могли против них. Вспомнили?.. **39.** Клан в Shogun. У них лучники дешевле стоят.

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. Ответы на Кроссворд будут опубликованы в сентябрьском номере. 3. Кроссворд составили *aka Геймер (gamer@igromania.ru)* и *Святослав Торик (torick@igromania.ru)* при участии *C.S.M. (csm@igromania.ru)*.

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД В "ИГРОМАНИИ" №7 [34] 2000

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Adventure. **5.** Alchemist. **9.** Cages. **12.** Gore. **13.** Shock. **15.** Theme. **16.** Frigate. **18.** Empire. **20.** Arena. **21.** Tomb. **23.** Bow. **25.** Shadowman. **27.** SiN. **29.** Elven. **31.** Grandmaster. **34.** Acid. **35.** Spider. **36.** Eidos. **37.** Training. **39.** ILM. **40.** Graveyard. **41.** Mercenary.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Digger. **3.** Eyes. **4.** Rack. **6.** Lost. **7.** Mage. **8.** Sirens. **10.** Generator. **11.** Necromancer. **14.** Outlaws. **17.** Gambling. **19.** Pit. **22.** Chessmaster. **24.** Barnsformer. **26.** AD&D. **28.** Stargate. **30.** Volition. **32.** Redline. **33.** AMD. **35.** Shiva. **38.** GOD.

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва

ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974 -21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс" , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир

ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Екатеринбург

"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Мурманск

ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Нижний Новгород

ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск

ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург

"КП в Оренбурге" , т. 77-06-80

Санкт-Петербург

ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Челябинск

ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита

ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на три (с октября 2000 г. по декабрь 2000 г.) или на шесть месяцев (с октября 2000 г. по март 2001 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 6 октября. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (октябрь — март)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите до 9 октября в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 455, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF WONDERS	№1'00; ЛКИ-8
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00; ЛКИ-8
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-7
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	№2'00; ЛКИ-8
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DAIKATANA	№6'00
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	№3'00; ЛКИ-8
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DIABLO II	№7'00
DIE HARD TRILOGY 2	ЛКИ-8
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EVOLVA	№6'00
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FINAL FANTASY VIII	№3'00, ЛКИ-8
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GROUND CONTROL	№7'00
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA II	№5'00
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00; ЛКИ-8
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00; ЛКИ-8
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MDK 2	№6'00
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MESSIAH	№5'00
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT& MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
MIGHT & MAGIC VIII	№3,4'00; ЛКИ-8
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
NOX	№3'00; ЛКИ-8
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PLANESCAPE TORMENT	№2'00; ЛКИ-8
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUAKE III: ARENA	№2'00; ЛКИ-8
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SHOGUN	№7'00
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SIMS, THE	№3'00; ЛКИ-8
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SOULBRINGER	№7'00
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THE LONGEST JOURNEY	№6'00
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
THIEF II: THE METAL AGE	№5'00
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 3	№4'99; ЛКИ-4
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00; ЛКИ-8
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00; ЛКИ-8
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00; ЛКИ-8
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00; ЛКИ-8
UNREAL TOURNAMENT	№2'00
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
URBAN CHAOS	№2'00; ЛКИ-8
VAMPIRE: THE MASQUERADE	№7'00
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00; ЛКИ-8
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА	№2'00; ЛКИ-8
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
АЭРОПОРТ	№5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	№6'00
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ❑ на 3 месяца (октябрь — декабрь включительно) — 111 руб.
- ❑ на 3 месяца (октябрь — декабрь включительно) с CD-ROM — 186 руб.
- ❑ на 6 месяцев (октябрь — март включительно) — 222 руб.
- ❑ на 6 месяцев (октябрь — март включительно) с CD-ROM — 372 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________________

Точный адрес: индекс ______________________________

область (край, район) ______________________________

город ______________________________

улица ______________________________

дом/квартира ______________________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

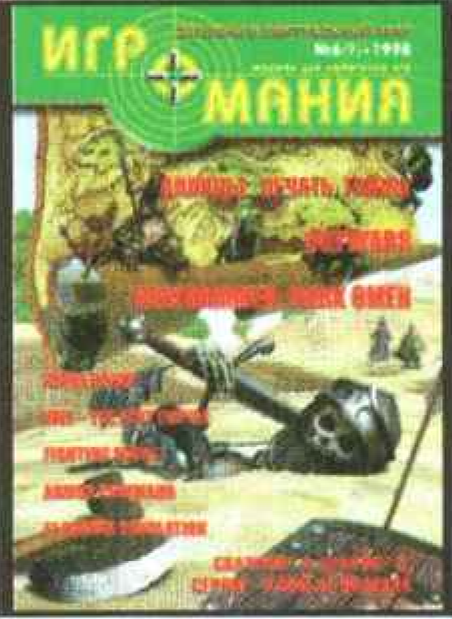
Цены указаны без учета стоимости доставки!



1`97 – 5 р.



5`98 – 10 р.



6`98 – 10 р.



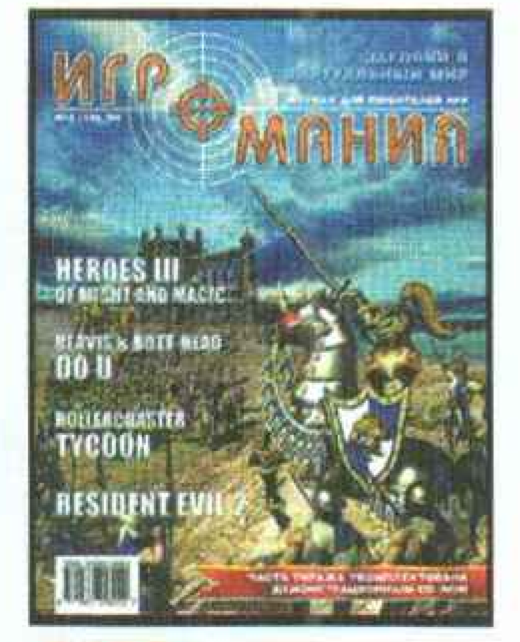
11`98 – 10 р.



12`98 – 10 р.



3`99 – 20 р.
с CD–ROM – 32 р



4`99 – 20 р.



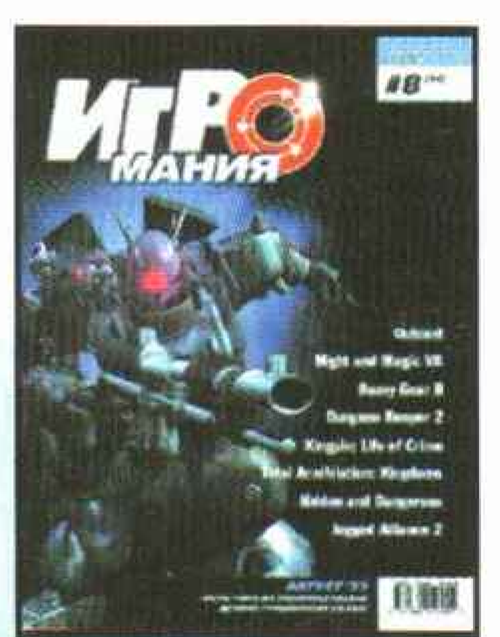
5`99 – 20 р.
с CD–ROM – 37 р



6`99 – 20 р.
с CD–ROM – 37 р



7`99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



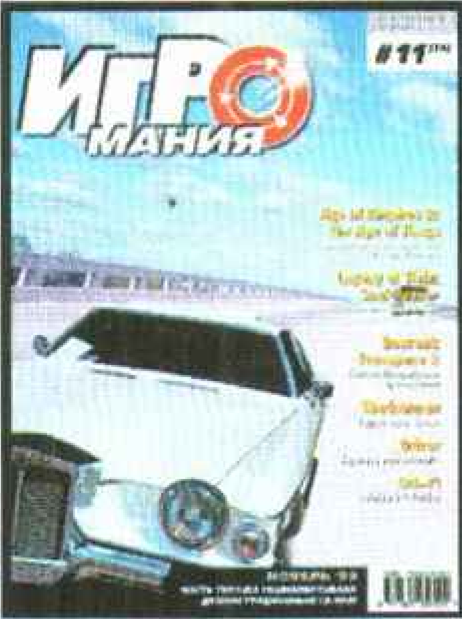
8`99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



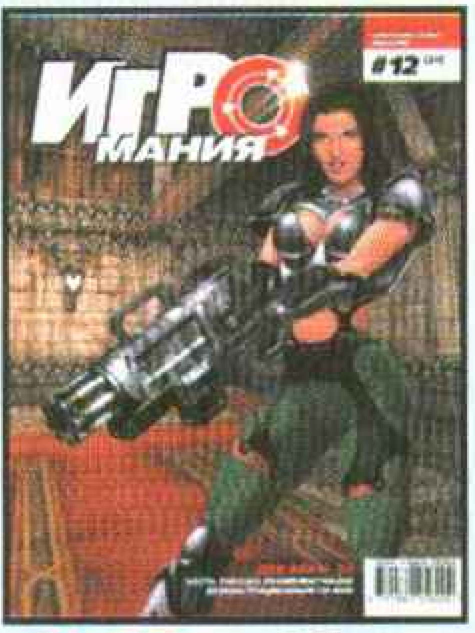
9`99 – 25 р
с CD–ROM – 37 р



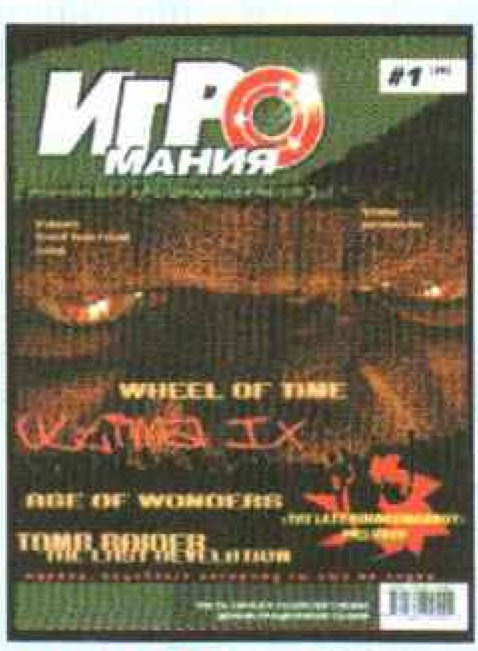
10`99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р



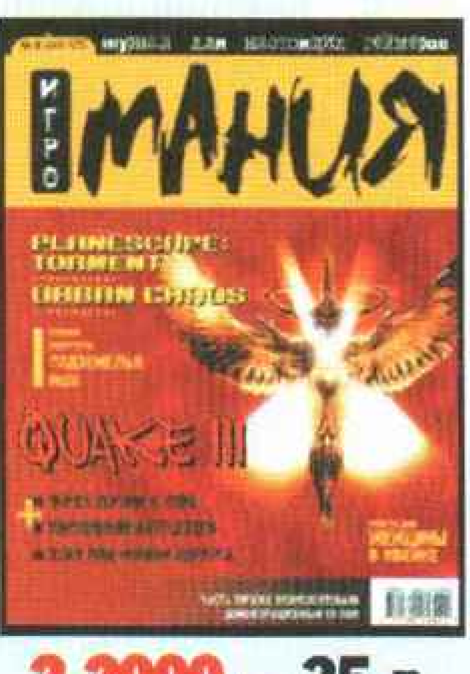
11`99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р



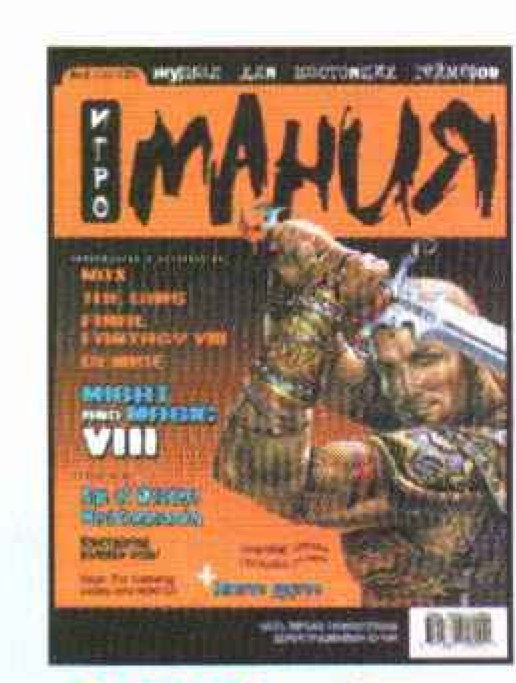
12`99 – 30 р.



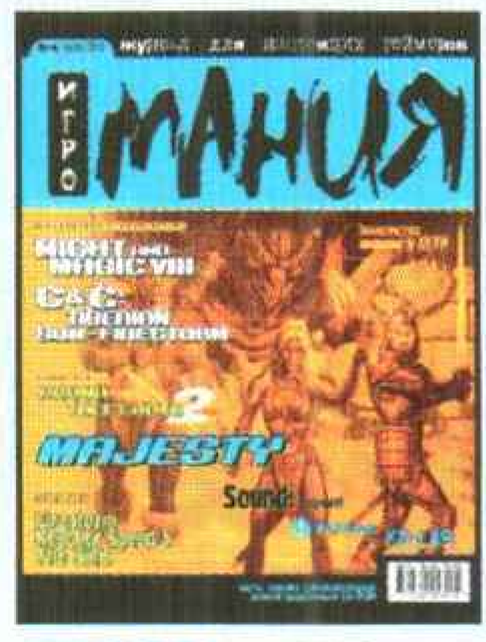
1 2000 – 35 р.



2 2000 – 35 р.



3 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



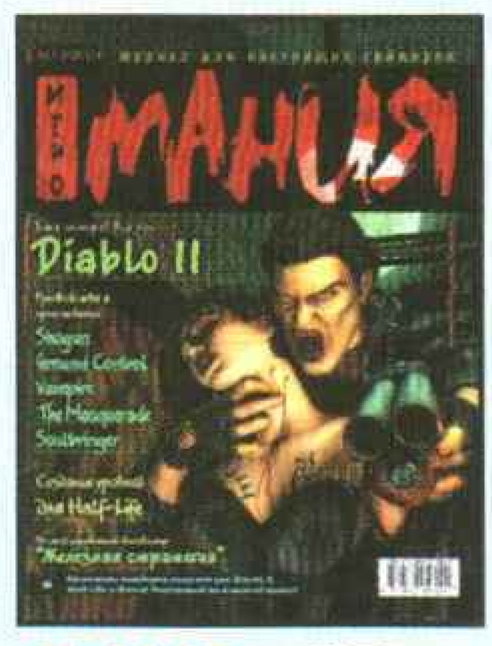
4 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



5 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



6 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р



7 2000 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р

Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в 20 минутах ходьбы от м. Люблино), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. (095) 975-7409 , 975-7410 или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).



«Место действия: «Вавилон–5» – 40 р



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



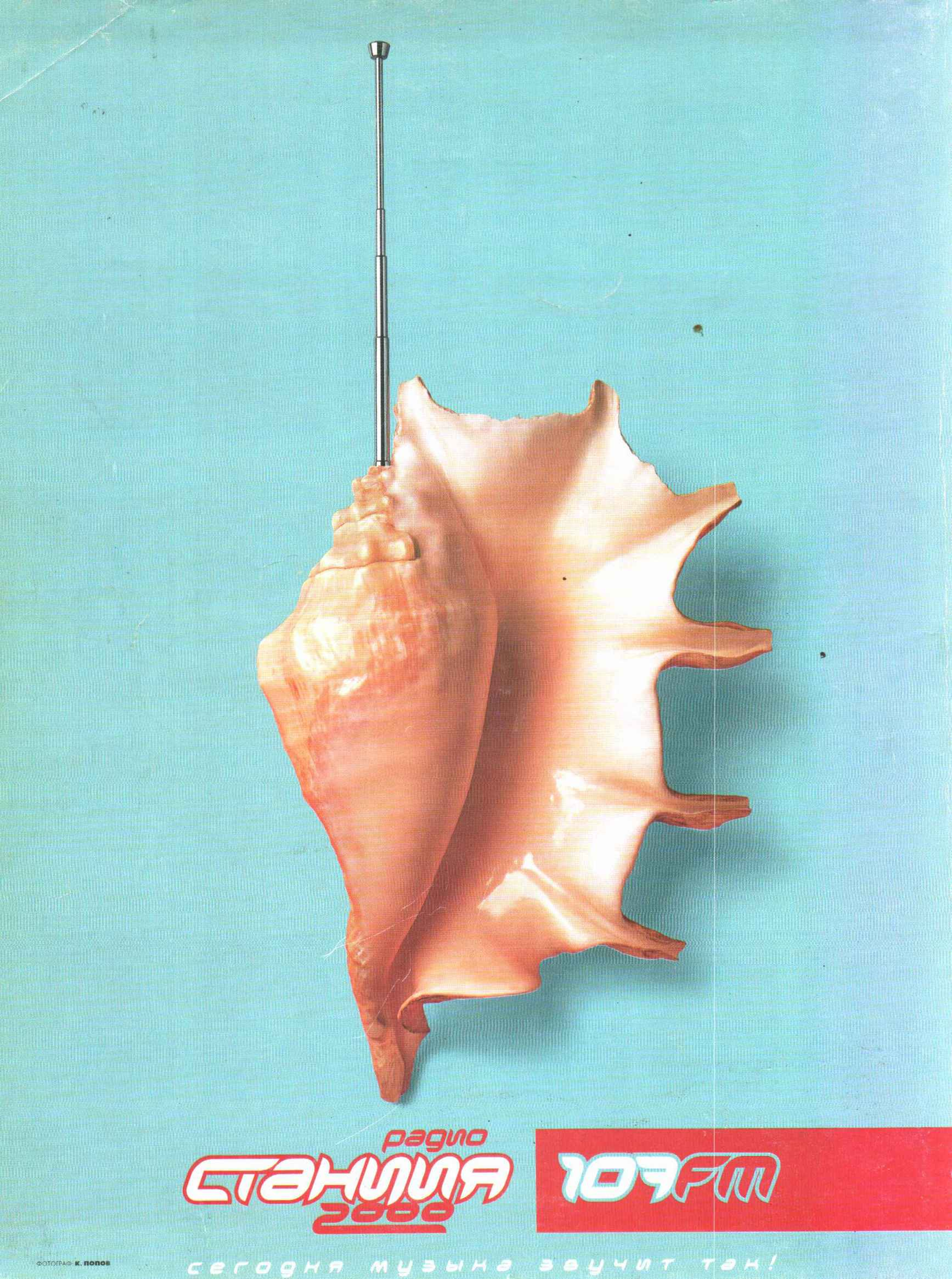
Выпуск №7 – 45 р.



Выпуск №8 – 45 р.

Заявки направляйте по адресу:
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.
Или электронной почтой: kolo@igromania.ru.
Стоимость пересылки около 30 р.

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.


радио
СТАНЦИЯ
2000
107FM
ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ
сегодня музыка звучит так!